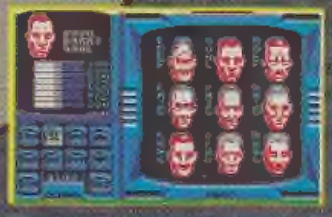
EKİM1991 YIL:4 SAYI:43 15.000 TL.(K.D.V Dahil)

64'LER

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI BİLGİSAYAR DERGİSİ

AMIGA

Commodore64



Gunship tahtından iniyor mu?

THUNDERHAWK

Rekortmen Sakız Dandy'den

YEPYENİ TAT

Rekor üstüne rekor: Tek ayak üstünde durma rekoru • İp atlama rekoru Kay-kay üzerinde sürat rekoru • Yo-yo çevirme rekoru ve daha niceleri...

Ünlü Guinness Rekorlar Kitabı'nda yer alan dünyanın en ilginç rekorları, karikatürleriyle birlikte bu yeni sakızda...

DANDY

GUINNESS Rekorlar Kitabı kaynak alınmıştır.

64'LER

Sahibi Ve Genel Yayın Yönetmeni
ABDURRAHMAN PALA
Yazı İşleri Müdürü
İ.REFET OKTAN
Müessese Müdürü
FATMA PALA
Editör
RENGİN EŞBİLEN
Direktör
MURAT ADANÇ

Dizgi Operatörü
MUSTAFA ERMEÇ

Katkıda bulunanlar
OLCAY KARA
BARIŞ ÖZKAN

Yayın Kurulu
DR.ALİ ÖZÇELİK
ŞAHİN DERYA
BAHADIR AKCAN
BURAK ÖZIŞIK
MERT HEKİMCİ
ORHAN CEVHER
BARIŞ YALÇINKAYA
MERT GÖKKAYA

AMIGA Grubu
ÜMİT ÖNCEL
EMRE IŞIKLAR
S.SERKAN SÖZER
MURAD OMAY
KORKUT UYGUN
ÇAĞRI DÖRTER
KERİM KAMHİ
GÖKHAN TARCAN
BARIŞ ERYAYAR
ERTUĞRUL EROZ
SERKAN AKDAĞ
ONUR OKYAY

64'ler Grubu
CENK KÖSEOĞLU
REFİK ERSOY
UMUR AKAYDIN
ALİ PALA
CEM ŞANCI
EVRİM ÖNAL
YASİN TÜRKKAN

İdare yeri:
Şehit Asım Caddesi Mayıklar Yokuşu no 2/2
80690 BEŞİKTAŞ-İSTANBUL
Telefonlar:
159 70 62-159 70 63- 160 82 11 fax: 159 70 62
Yayına hazırlayan-Teknik Üretim
SAFA TANITIM HİZMETLERİ
Renkayırımı
KUBBEALTI DİZGİ MERKEZİ 516 23 56

Baskı: UÇER OFSET 516 28 48 - 49

Posta Çeki No: 32 86 18
Haberleşme adresi: P.K. 205 BEŞİKTAŞ-İSTANBUL

İLAN TARİFESİ
Arka kapak Renkli Selefonlu...5.000.000.-
Ön ve arka kapak içi.....4.000.000.-
İç sayfalar Renkli.....2.500.000.-
İç sayfalar Siyah /Beyaz.....2.000.000.-

Fiatlara K.D.Vç ilave edilecektir.
İlan rezervasyonları için telefon 160 82 11
İlanların renkayırımları ve sorumluluk müşteriye aittir. İsteyen müşteri için renkayırımı ve film hizmeti verilir ve kendisine ayrıca fatura edilir.
Gönderilen yazılar telif ücreti ödenerek yayınlanır.
Dergimiz basın ahlak yasasına uyar.

BU AY'a DAIR

Yine geçen bir ayın ardından ilkelerinden ödün vermemeye çalışan bir sayımız ile karşınızdayız. Nasılsınız bakalım.. Tatil geçti .Okullar açıldı. Pek rahat olduğunuzu söyleyemeyeceğim. Bazılarınızın testleri bile başlamış.. Kolay gelsin demekten başka faydam ve çarem yok.. KOLAY GELSİN..
Bu sayı Commodore'da Warm Up,Sunny Shine,Beast 2,War For Crown, GP Circuit gibi değişik okuyucu kitlemizin isteklerine cevap veren oyun açıklamaları yayınladık. AMIGA için ise BAT,Striker Menager,Toorvak,Gun Boat,Battle Bound Battle Chess ii Warlock ve Silent Service ii R-type ve Elite gibi baba oyunları açıkladık. Sürekli sayfalar yine devam ediyor. ADVENTURE bu sayı 7 sayfaya terfi etti.
Bu dizin için beni suçlayanlar var ancak yaptığınız yanlış diyen yok bu arada belirtmek isterim. ADVENTURE sayfaları amacına uygun o dostane anlatımı içinde artarak devam edecek ama mutlaka size faydalı şeyler bulacaksınız.
Aramıza yeni katılan MURAD OMAY bizde kıdemi fazla değil ama grafiği çok yüksek yeni arkadaşımız.. Özellikle DELUXE PAINT konusunda çok bilgili.. Takıldığınızda aklınızda olsun istedim.
Murad bu sayı da da Deluxe PAINT ile ilgili super şeyler yazdı İzleyin..
Şahin Püf noktası'na gelen yoğun ilgiden memnun.. Ancak Commodore'cu arkadaşlarımız daha çok Barış'a yazsınlar Püf Noktası köşesi için sadece soru soran değil bilgi veren kişiler de olabilirsiniz. Bu durumda Adınız ile yayınlacak olan ipuçları ile havanız da yükselir.Kaleminiz mi defterinizmi yok ?

Şimdi bu ayki yazımın en zor bölümüne geldim. Dergimize gelen bunca zamlar ve kağıt-Film artışlarına rağmen 10 aydır zam yapmadan sürdürmeye çalıştım. 10 ay önce 700 Tl olan gazete bu gün 1800 Tl... Fiatların ne kadar arttığına en iyi örnek bu.. Şimdi huzurunuzda 15.000 Tl.yiz 5 ay önce niye 12.000 Tl. olmadığımızın cevabı da burada saklı..
Gazete editörlerinin yazdığı gibi "Siz aziz okuyucularımızın bizi anlayacağınızı umuyoruz."

Dergimiz her altı ayda bir anket yapıyor. Ancak anketlerin zamanını beklemeden de dergimiz ile ilgili görüş ve önerilerinizi bize iletebilirsiniz Bunun için anket zamanını beklemenize gerek yok..
Size bu ay ki son haberim de Yazarlarımızdan BAHADIR AKCAN ile BURAK ÖZIŞIK'ın yazdığı kitap haberi.. AMIGA ile ilgili her şeyi belli bir sıra ve örnekler vererek anlatan bu mükemmel kitap SAFA YAYINLARI tarafından bu ay içinde piyasaya verilecek. Yanında disketi ile birlikte satılacak kitap sanırım çok işinize yarayacak

Hepinize Mutlu geçen günler, Hoşca bir ders yılı ilk ayı diliyorum. Hayattan zevk almayı prensip edinirseniz mutlaka zevk alacak br şeyler bulursunuz. Unutmayın Mutluluk mimarı insanın kendisidir.
ABDURRAHMAN PALA

64 LER

EKİM '91

9) WARM UP
10) SUNNY SHINE
16) ZONE WARRIOR
19) KANAL D9
22) SEKA
24) AMOS
27) PANG
29) STRIKER MANAGER
30) BAT
32) F1 GP CIRCUITS
34) TORVAK
36) BATTLCHESS II
38) GUNBOAT
40) BATTLEBOUND
44) WARLOCK
46) SILENT SERVICE II
61) ATOMINO
62) WAR FOR THE CROWN II
64) DELUXE PAINT 4
66) MERCS
68) MAC ADVENTURE
69) PROFLIGHT
70) THUNDERHAWK
72) BEAST
74) ELITE
76) R-TYPE

64'ler sayfa 4

HABERLER
HABERLER
HABERLER
HABERLER
HABERLER
HABERLER
HABERLER
HABERLER
HABERLER

The Godfather

Ünlü filmlerin oyunlarını yapmak bilgisayar dünyası için adeta bir gelenektir. Şimdiye kadar sayısız filmin oyunu yapıldı ve biz elimizde joystickle ekran başında o filmin kahramanını yönettik. Son olarak U.S. GOLD firması bir filmi monitörlerimize aktarıyor; THE GODFATHER. İlki 1972'de çevrilen Godfather serisi 19 yıldır değişik konular ve aktörlerle tekrar tekrar çevrildi ve bu süre içinde tam 12 Oskar kazandı. Şu anda çalışmaları devam eden oyun için U.S. GOLD firması yetkililerinin söylediklerine göre tam istedikleri şeyleri henüz tamamlayamamışlar. Örneğin oyunun ilk çalışmaları eleştirmenler tarafından çok şiddet ağırlıklı bulundu. Bunun üzerine yapılan değişiklerden sonra ise yetkililer bu seferde oyunun Adventure yönünün ağır bastığını söylüyorlar. Programlama sırasında kurşunların hızının bile problem olduğu oyunun (bu problemler giderilebilirse !) PC'lerde Kasım ayında hazır olacağı belirtildi.Amigacılar ise bu oyunu ancak 1992 başlarında görebilecekler.

DAEMONSGATE

Demonsgate... Gremlins hazırlamakta olduğu bu yeni Role Playing Game için çok idalı konuşuyor. Tam altı ay süren çalışmalar ve çok kalın (gerçekten çok kalın) bir kitapçık oyunun içeriği hakkında size azda olsa bir fikir verebilir. Üstün grafikler ve müthiş geniş içeriğiyle oldukça gerçekçi olmasına çalışılan oyun, tam 600000 kilometre karelik bir alanda sürüyor. Tabi ki bütün bu alanın tek bir haritası olamayacağında, programcılar oyunda karşılaşacağınız her şehir için ayrı birer haritahazırlamışlar. Söylentilere göre oyunda yüzbinden fazla kasaba haritası var. Oyunun konusu kısaca soylu yüzbaşı Gustavus'un Elsopea'da ki Tormis kentini, inanılmaz güçteki Deamonic ordusundan kurtarmak için giriştiği zorlu savaş. Oyunda değişik bir konut sistemi kullanan Gremlins, oyuncunun kendini oyunun içinde hissedebilmesi için çok uğraşmış ve söylediklerine göre oyunu RPG severler için yılbaşına kadar hazırlayacaklar. Siz en iyisi o zamana kadar eğer yoksa 1 Mb edinmeye bakın. İnsanlık hali, belli mi olur? Bakarsınız birden ihtiyacınız olur(!).

LOTUS II

Geçtiğimiz yılın en çok tutulan yarış oyunu şüpesiz Lotus'tu. Gremlins firmasının bir programcılık şaheseri olan oyun, hala hız meraklılarının gözdesi.Oyundaki hız, oynanabilirlik, efekt ve müzikler oyunu belkide şimdiye kadar çıkan türleri arasında en sevilenlerden biri yapmıştı. İşte Gremlins bu büyük ilgiye karşılık, Lotus II'yi hazırlamaya girişti. İlkinden çok daha iyi olacağı söylenen Lotus II'de yarışlar; orman, çöl ve şehirde geçiyor. Birden bire başlayan yağmur yada kar, kararan hava ve sis oyuncuların işini dahada zorlaştırıyor. Ekran düzeni prensipte ilkine bağlı kalınarak hazırlanmış.İki kişilik olduğunda ekran ayrılıyor. Üstte ki kırmızı araba birinci oyuncunun, Alttaki beyaz olanı ise diğer oyuncunun. Ayrıca Gremlins'in söylediğine göre Lotus II'de her saniye başına 25 frames düşüyor. Evet,inanılması zor.En iyisi bekleyip görelim ve gelincede merhaba uykusuz geceler!

F-117a

Uçuş similasyonlarında deneyimli olan Micropros, önümüzdeki aylarda hit olmaya aday bir oyunun hazırlığında; F117A STEALT FIGHTER II. Menü seçenekleri F19'unkine benzeyen F117A'da yeni başlayanların faydalanabileceği bazı yenilikler var,mesela artık uçağınızın yere çakılıp çakılmayacağına siz kara verebiliyorsunuz. Oyunda üç değişik savaş var. Bunlardan en kolayı olan soğuk savaşta sadece size verilen basit bir görevi tamamlamanız yeterli olurken diğer savaşlarda ilk füzeyi yollaya bilen kazanıyor. Ayrıca bununla yetinmeyenler kendi savaşlarını kendileride hazırlayabiliyor. Vekyör grafiklerle dolu bu savaşta uçağınıza yükleyebileceğiniz 20'den fazla silah var. Görevleriniz zebehin köründe olabildiği gibi gece karanlığındada olabiliyor. 9 değişik savaş bölgesinden istediğinizi seçebilir, kendinize güveniyorsabız evlerin çatılarına konmayı deneyebilirsiniz. Oyun şimdiye kadar Micropros'un yaptığı oyunlar arasında en iyilerinden... tek kusuru F19'a biraz fazla benziyor. Grafikler daha güzel ama F19 oynamış olanlar için sanki F19'u yeniden oynamak gibi birşey olacak.

Çok Yakında

BEAST BUSTERS

Soğuk ve karanlık bir gecede, oyunun geçtiği şehrin yakınındaki mezarlıkta birtakım garip olaylar gelişiyor. Cesetler diriliyor ve cehennemden gelen kötülükler yeryüzüne çıkıyordu. Bu mezarlıkta vahşi bir hayat doğuyor. Garip bir olayla dirilen cesetler şehrin cephaneliğine doğru yürümektedir. Cephanelikteki silahlarla şehre doğru ilerlemektedirler. Şehir halkı mezarlıkta gelişen bu olayların henüz farkında değiller. Kim bilir belki de bu gece onların son gecesi olabilir belki de olamaz çünkü iki genç ve cesur kişi Sammy Staley, Paul Patriot şehri kurtarmak için elbombaları ve tüfeklerle harekete geçmişlerdi. Cephanelerinin az olması ve yaşayan ölülerin (ZOMBIE) askeri silahlara sahip olmaları onları asla korkutmuyordu. Şayet başaramazlarsa tüm şehir zombilerin eline geçecekti, başarmalıydılar. Zombilerle ilk olarak şehir mezarlığında çatışma başladı.

Yukarıda okuduğunuz hikaye Beast Busters adlı oyuna aittir. Dynamite Duke ve SDI gibi oyunlardan sonra bu mükemmel grafikleri ve seslendirmesi ile donatılmış oyun ACTIVISION firmasına aittir. Elimizde oyunun demosu olduğu için sadece tanıtımını yapabiliyoruz. Oyunun orjinali geldiği zaman Umarız sizlere geniş tam çözümünü vermeye çalışırız. Yukarıda da belirttiğim gibi oyunda mükemmel grafikler, seslendirmeler ve animasyonlar var. Oynanabilirlik gayet yüksek. Oyunun yapılış ve oynanış tarzı Operasyon Wolf, Operation Thunderbolt ve Line Of Fire'a benziyor. Bu oyunun biraz önce saydığım oyunlardan daha çok tutulacağına inanıyorum çünkü oyunun amacı ve spritelar daha değişik olarak [illegible] [illegible] oyunda düşman olarak zombilerin ve cehennem köpeklerinin karşınıza çıkmaları buna benzer diğer oyunlarda bulunmayan bir özellik. Biraz önce saydığım nedenler bu oyunun piyasaya sürüldüğü zaman hit olması için yeterli.

Oyunun oynanış biçimi yukarıdaki paragrafta saydığım oyunlara benziyor. Sol buton ile tüfek, shift tuşları ile elbombası kullana bilirsiniz. Yukarıdan düşen şarjör, elbombası ve ilk kitleri vurarak alabilirsiniz. Karşınızdaki silahlı zombilere görebildiklerinden zarar vermeyeceğiniz için başlarından vurmalısınız. Silah kullanmayı bilmeyen beyinsiz zombiler ve cehennem köpekleri sizleri pek zorlamayacaktır. Bu oyunun orjinalini kaçırmayın.

BARBARIAN 2

Shadow of the Beast II ve Unreal'den sonra oyun arayışına girip ıstırapla kıvranan Run'n Jump hayranları, işte size Psygnosis'ten bir müjde. Hayır, hayır bilemediniz, Shadow of the Beast III değil. (Aslında o da yakında çıkacak) AMIGA'da oynadığımız ilk oyunlardan biri olan BARBARIAN'ın ikincisi çok yakında piyasaya çıkıyor.

Bu tip oyunları sevenlerin kesinlikle bayılacağı bir tarzda dizayn edilmiş olan BARBARIAN II, joystick yardımı ile oynanıyor. Her zamanki klasik konu olan kötüleri öldür - iyileri koru sloganını aşamayan oyun hızlı grafikleri, ilginç ses efektleri ve yüksek oynanabilirliği ile listeleri zorlamaya aday. Oyunda yönettiğiniz karakter sağa ve sola doğru koşabiliyor, sıçrayabiliyor, eğilebiliyor. Joystick'inizi üst çaprazlara çekerek adamınızın havada takla atmasını, alt çaprazlara çekerek de yerde yuvarlanmasını sağlayabilirsiniz. Joystick ve ateş tuşunun kombinasyonları size değişik şekillerde yumruk ve tekme atma olanağı da sağlıyor. Oyun size bulduğunuz silahları kullanma imkanı da sağlıyor. Bir silahın üzerine gelip SPACE tuşuna bastığınızda o silahı elinize alırsınız. İlk bölümde karşınıza haydutlar ve kurtadamlar çıkabilir. Haydutlar öldüklerinde para keseleri bırakırlar. Ayrıca bazı haydutlar ellerindeki silahları da öldüklerinde bırakırlar. Kurtadamlar ise haydutlara oranla daha zorlu rakipler.

Dolaşırken bulacağınız hazine sandıkları size ekstra para kazandırır. Birinci bölümde ormanda dolaşarak çıkışı bulmalısınız. Aman dikkat, bazı yerlerde tuzaklar var. Bunların bazıları sadece çukur şeklinde ve fazla zarar vermiyorlar. Ancak kimisinin dibine çakılmış mızraklar var ve düştüğünüzde oyun hemen bitiveriyor. Ekranın altında ise yeşil çubukla gücünüz, onun altında silahınızın gücü ve paranız, topladığınız ok vb. görebilirsiniz.

Şimdi beklentimiz bir an önce oyunun tamamının çıkmasıdır. BARBARIAN II'yi bekleyin.

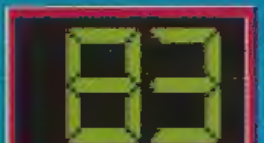
BAHADIR AKCAN

WARM UP

Commodore64

Napalm kardeşim!!! Ehliyet almama daha 1 sene var. Babamın arabasını son kaçırdığımda da yakalanmıştım. Artık onuda alamam. Bu araba kullanamamam mı demek oluyor? Bilgisayarım ne güne duruyor ki? Bende Warm Up oynarım.

Oyunun bir araba yarışı olduğunu söylememe gerek yok sanırım. Amaç dünya şampiyonu olmak. Bunun için birbirinden zor sekiz pist te yarışıp, sıralamada 1. olmanız gerekiyor. Çoğu oyunda olduğu gibi yarışa öyle pat diye başlamıyorsunuz. Kendinizi önce arabanıza ek parçalar taktırabileceğiniz bir yedek parçacıda buluyorsunuz. Ekranda "Practice" ve "Competition" adlı iki seçenek var. Bunlardan Practice'i seçerseniz, istediğiniz pistte deneme turları atabilirsiniz. Bu seçenekde paranız çok fazla. Yani satılan yedek parçaların en iyilerini alabilirsiniz. Tavsiyem önce Practice seçip en pahalı ve en iyi parçaları satın alıp her pisti ezberlemeye çalışmanız. Ayrıca bu arada kontrollere de alışırsınız. Çünkü insan ilk başta çok yadırgıyor. Fire'a basınca araba hareket ediyor, döndürmek için ise joystick'i gitmek istediğiniz yöne çekmeniz gerekiyor. Kontrollere alıştıysanız ve yolları da biraz tanıdıysanız artık "Competition" seçeneğini klikleyebilirsiniz. Burada dilediğiniz arabayı seçebiliyorsunuz. Sonra ne kadar paranız olması gerektiğine siz karar veriyorsunuz. Bence 900 dolar ile başlayın. Şimdi tavandaki floresan lambası yanacak ve arabanız ile yedek parçacı ekrana gelecektir. Adam size yardım için orada olduğunu söylüyor. Ondan paranız yettiği kadarıyla yedek parça alabilirsiniz. Bu parçalar duvarda asılı duruyorlar. Soldakiler arabanın arkasına takılan rüzgar kesiciler, ortadakiler süspansiyonlar, sağdakiler de lastikler. Dediğim gibi 900 dolar aldıysanız bu parçaların 300 dolarlık olanlarından alabilirsiniz. Böylece paranız bitti ama (tabii benim dediğim gibi seçtiyseniz) pistlerde başarı sağladıkça artacaktır. Bu sayede daha pahalı ve güçlü parçalar alabilirsiniz. Özellikle 1700 dolarlık süspansiyon ve 800 dolarlık lastiklerle sizi kimse geçemez. (Geçin olursa bana şikayet edin.)



Ekranın sol alt köşesindeki araba resmini kliklerseniz satıcı size arabanızın durumu hakkında bilgi veriyor, onun altındaki para resmiyle ne kadar paranız olduğunu söylüyor, en alttaki pist resmiyle de yarışacağınız pist hakkında bilgi veriyor.

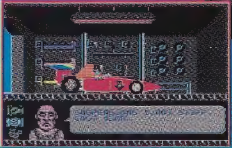
Grafikler tam olarak ödül kazanacak kalitede olmasa bile Warm Up'ın çekiciliği yüksek oynanabilirliğinde yatıyor.

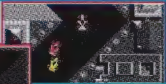
Herşey tamamsa soldaki kapıya gelip fire'a basarasanız yarışa geçebilirsiniz. Her pistte 6 araba içinde ilk 3'e girmeniz gerekiyor. Yoksa yarış dışı kalırsınız. 8 pistte önce Quality Lap yani deneme turu atıyorsunuz. Buradaki sürenize göre bilgisayar gerçek yarışa başlama sıranızı belirliyor. Yarışta ekranın altındaki göstergeler kolayca anlaşılabiliyor. Solda o anki zamanınız, en iyi zamanınız ve skorunuz alt alta gösterilmiş. Ortada hız ve kaçıncı turda olduğunuz, sağda ise benzin, tekerleklerin durumu ve arabanın gördüğü hasar var. Benzin biter gibi olursa, tekerlekler çok aşınmışsa yada hasar çok büyükse arabanın arkasından dumanlar çıkmaya başlıyor. Böyle durumlarda Pit'e girmelisiniz. Biraz zaman kaybediyorsunuz ama herşeyi yenilliyorlar. Yarışta bir arabaya arkadan çarparsanız, çarptığınız araba kendi etrafında dönerek duruyor. Sizin arabanız ise biraz hasar görüyor ama pek birşey olmuyor. Size arkadan çarparlarsa işte o zaman durum kötü. Arabanız hem hasar görüyor, hem de duruyor. Böylece çok zaman kaybediyorsunuz. Yani arkanızdan bir araba yaklaşıyorsa çekilip yol verin. Yoksa olan size olur. Virajlarda diğer yarışçılar, düzlüklerdeyse siz daha hızlı gidiyorsunuz. Dönemeçlerde onlardan kaçıp, düz yolda onları geçerseniz dünya şampiyonluğuna daha da yaklaşırsınız. Tüm pistlerde başarı sağlayıp sıralamada birinci olabilirseniz oyunun sonunda seyircilerin size tezahürat yaptığı ufak bir demo olan son grafiği görebilirsiniz.
"YOU ARE THE FIRST IN THE WORLD". Son söz olarak şunu söylemeliyim. Oyunu ilk gördüğümde hiç beğenmemiştim ama daha joystick'i elime alır almaz zevkine vardım.
Bence güzel bir oyun ama grafikleri çok üstün değil. Yine de saatlerce başından kalkılmıyor. Tabii bu benim şahsi görüşüm. Karar yine de sizin.

UMUR AKAYDIN

VROOM! VROOM!

Yukarıdan bakış açısına sahip oyunları uzun zamandır bilgisayar ekranlarını süslüyor. Bu oyunların kökeni taa ilk arcade makinalarından biri olan Supersprint'e (Atari) kadar uzanıyor. Hazırlanmasının daha kolay olması nedeniyle bu bakış açısı programcılar tarafından Lotus, Pole Position gibi oyunlarda kullanılan diğer sisteme tercih ediliyor. Hemen her sene bu tip oyunlardan birkaç tane bulmak mümkün. Bunların en güzellerinden biri de Psygnosis tarafından çıkarılan Nitro. Warm Up bu kadar rekabet arasında bir iddia gibi görünmese bile çok iyi hazırlanmış bir lig sistemi ve hiçte fena sayılmayacak hızıyla gerçekten almaya değer.





Ahmet Usta (solda) çirkin aksi bir adamdır ama arabalardan iyi anlar. [illegible] yarış kazanıp aldığınız paralarla hemen ona gidip arabanız için yeni parçalar alın. Çünkü oyun ilerledikçe hem pistler zorlaşacak hem rakipleriniz güçlenecek.

Sunny Shine

Sunny Shine

İşte [illegible] aratmayacak kalitede bir icon adventure. Oynanış bakımından çok az bir farklılık göstersede sonuçta aynı tür konulara değinmiş. Yani baştan sona gırgır şamata içerisinde sürüp gidiyor. Konusu kısaca şöyle:

Sunny yani adamımız, bir reklam şirketi adına çalışmaktadır. Şirketten bir reklamda kullanılmak üzere aldığı süper bir arabayı sigara almak için girdiği bir dükkanın önüne park eder. Ancak dışarı çıktığında arabayı dümdüz bulur. Bu olay tabiki de kariyerinin sonu demektir. Ama dükkan sahibi Sunny'ye bu arabanın aynısının şehirdeki zengin bir ailenin kızında bulunduğunu söyleyince işler değişir. Sunny de o arabayı satın almak için para toplamaya karar verir. İşe başlamak için de Big Bubble Show denen yarışmaya katılır. Bu yarışmada size Amerikayla ilgili 4 kültür [illegible]. Bunları benim vermem mümkün değil çünkü [illegible] Bunların üçünü yada hepsini [illegible].

Oyunun oynanış şekli biraz Amiga'yı [illegible]. Örneğin önce okunuzu [illegible] üztüne getirip bir defa ateşe basın

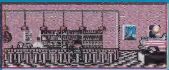
Şimdi adamımız sete [illegible] (setin üstünde) komutlar karşınıza [illegible]. Buradan [illegible] seçip oynayabilirsiniz. Artık oynanış şeklini de açıkladığımıza göre oyunun çözümüne geçebilirsiniz.

Oyuna başladığınızda ilk olarak Amerikan barın üstünde duran sigaranızı daha sonra soldaki dolabın en üst, sol rafının en sağındaki yemek kitabını ve onun arkasındaki çakmağı alın. Bunları yaptıktan sonra bir ekran soldaki yatak odanıza geçin. Yatak odasındaki ufak masanın üstünde saatinizi bulabilirsiniz. Masanın hemen önünde ise yere bırakılmış beyaz bir kağıt var. Kağıdı yanınızda taşımanız gerekmiyor ancak üstünde yazılı olanlarda size faydası dokunacak bir bayanın ismi, kağıdın altında da o bayanın sütyeni var. Sütyeni aldıktan sonra evi terkedebilirsiniz.

Sokağa çıkınca sağa doğru ilerleyin. Otobüs durağının bulunduğu bir yan ekranda kağıtta ismi geçen bayanla karşılaşıyoruz. Size "beni hatırladın mı?" diye sorduğunda kağıttaki isimle cevap verin. Bunun üzerine size 100 dolar karşılığında şişme bir timsah satmayı teklif edecek. Hiç tereddüt etmeden kabul edin ve sağa doğru yürümeye devam edin... taaki süpermarketin önüne gelinceye kadar. Marketin önünde iki satıcı arasında geçen bir tartışmaya tanık olacaksınız. Konuşmalarından anlaşılacağı üzere dağıtım görevlisi, satıcıya sandviçleri değil yalnızca sosisleri getirmek için anlaştıklarını iddia etmektedir. Tam o sırada adam kızgınlıktan şaşırıp size, bu sosisleri satın almak istermisiniz diye soracak? Kabul edin. Böylece hem sosisleri satın almış alacaksınız hem de adam size bir günlüğüne tezgahını kiralayacak.

Sıra geldi 200 sosis ile ne yapacağınıza karar vermeye. Sandviçleri olmadığından Hot dog satamazsınız. İşte tam yemek tarifleri [illegible]. K[illegible] sosis tarifi bulacaksınız ancak tarife göre [illegible] tost ekmeğine de ihtiyacınız olacak. Bunları temin edeceğiniz yerde tabiki süpermarket. Hiç vakit kaybetmeden markete girip hardal ve tost ekmeği satın alın. [illegible]

daha gezmekte fayda var. Marketten çıkıp bir ekran sağa gidin. Buradaki cafenin cam[illegible] aval bekleyen



punkçıya sigaranızı vererek karşılığında burnuna taktığı çengelli iğneyi alın. Bunun ardından cafeye girin. Tam siz girdiğiniz anda dışarı çıkmakta olan bir adam farkında olmadan parasını düşürecek. Adam gidince parayı yerden alın ve eski arkadaşınız olan barmenle biraz sohbet edip dışarı çıkın. Parayı düşüren şişkoyu dışarda göreceksiniz. Parasını verdiğinizde size ilende çoook faydalı olacak bir iş yapmış olacaksınız. Adam limuzinine binip gittikten sonra bir ekran sağa geçip duvarda göreceğiniz folk müzik posterini alın. Artık işimize dönüp sosis satabiliriz. Şimdi marketin olduğu ekrana dönüp bu ekrandaki çöp tenekesini biraz karıştırırsanız ilk seferinde birşey çıkmaz ama bir daha karıştırırsanız 2000 dolara yakın para bulacaksınız. Parayı alır almaz evinizin bulunduğu ekrandaki sigara dükkanına gidip bir paket sigara alın ve dışarı çıkıp bir ekran sola gidin. İşte sosisçinin tezgahına geldik. Burda "kızarmış sosis sat" derseniz adamımız işe koyulur fakat daha ilk sosisi satamadan karşısında vergi memuru çıkar. Size, "satış belgen var mı?" diye sorduğunda ona yaptığımız kızarmış sosislerden bir tane verin. Bu onun çok hoşuna gidecek ve sizi bu günlük görmezlikten gelecek. O gidince tezgahın önünda uzun bir müşteri kuyruğu oluşuyor ve sosisler kapış kapış satılıyor.
Şimdi, yemek kitabını attıktan sonra, bulduğunuz ekrandaki dükkana girin. Burada dükkanın sahibi olan eski dostumuz Sally'yi göreceksiniz. Sally artistler ve filmlerle ilgili şeyler satmaktadır. Onunla konuşup araba hakkında soru sorun. Size pek bilgisi olmadığını fakat o gün gelen bir adamın bir kart düşürüp gittiğini işinize yararsa size verebileceğini söyleyecek, adamımızda kartı alacaktır. Dükkandan çıkın ve evinize gidip şişme timsah ile kartı yatak odanızdaki çekmecenin içine koyun. Artık plaja gidebilirsiniz. Tabii arabanız olamadığından otobüsle gitmek zorundasınız. Otobüs posteri aldığınız ekranda sizi bekliyor. Oraya gidip otobüse binince kumsala gidiyorsunuz.
Kumsala varınca önce batıya giden yolu takip edin. Kabinlere gelince boş olan kabine girip mayonuzu giyin. Dışarı çıkar çıkmaz tekrar kabine dönüp eşyalarınızı almayı unutmayın yoksa döndüğünüzde çalınmış bulursunuz. Eşyaları aldıktan sonra bir ekran sola gidin. Orada eski dostlarınız [illegible] mers grubunun çalgıcıları. Onlarla biraz sohbet ettikten sonra çengelli iğne hariç tüm eşyalarınızı onlara teslim edin ve kuzeye gidin. Tam diğer ekrana geçtiğinizde kadının teki sizi bir vücut yarışmasının ortasına sürükleyecek. Seyirciler dahil herkes sizi ünlü Mr Fargo sanacaklar. Artık geri dönüş olmadığından da bu işi yapmanız gerekiyor yani vücudunuzu binlerce kadına sergilemelisiniz. Fakat mayonuz deminki kadın sizi iterken yırtılmıştır. Yarışmanın or[illegible] çengelli iğne ile tutturmalısınız. Bunu yaptıktan sonra sahnede oraya buraya yürüyün. Bir kaç adımdan sonra sizi 1 yapıp bir kupa ve 5000 dolar veriyorlar. Bu yarışmayla aynı zamanda yılın erkeği seçilmiş oluyorsunuz. Yarışma bitince tekrar giyinmiş olarak kabinlerin oraya dönüyorsunuz. Şimdi sağa giderek otobüsün sizi bıraktığı ekrana dönün. Oradan kuzeye cankurtaran kulesinin yanına gelin. Buradaki palmiye ağacını sallayınca yere bir hindistan cevizi düşüp ikiye bölünecek. Cevizin yarısını alıp onunla kumları eşeleyin. Altın küpe hariçinde ne bulursanız atın. Altın küpeyi bulduktan sonra bir ekran solda güneşlenmekte olan kızların yanına gidin. Kızlarla konuşunca Janice'nin altın bir küpesini voleybol oynarken kaybettiğini öğreneceksiniz. Sizdeki küpenin ona ait olduğunu anlamak için dahi olmanıza gerek [illegible] bir de diğerini bul diye sizi tekrar oraya göndermek istiyor. Fakat siz birde çengelli iğneyle orada duran şişme topu patlamayı deneyin çünkü küpenin diğer eşinin onun altında olduğunu göreceksiniz. Küpenin diğer eşini de bulunca Janice o kadar çok seviniyor ki size bir dondurma ısmarlamaya karar veriyor. Ve ne şans ki dondurmadan 25000 dolarlık süper ödül çıkıyor. Fakat parayı kızlarla da bölüşmezseniz Janice'den öyle bir yumruk yersiniz ki hem parayı hem de oyunu kaybedersiniz. Unutmadan söyleyeyim. Dondurmayı alırken iki [illegible] Ananaslı isteyin. Çeki paylaştırdıktan sonra oradan ayrılıp otobüsün oraya dönüyorsunuz. Otobüse binmeden evvel artık ihtiyacınız olmadığından çengelli iğneyi atabilirsiniz. Son olarak da otobüse [illegible]
Otobüs sizi tekrar şehre getirecektir. Hemen evinize gidip herşeyi çekmeceye koyun ve yanınıza yalnızca sigara ile plastik kartı alın. Evden çıkıp otobüsün sizi bıraktığı sokağa gidin. Oradaki ara sokağa bekçilik yapan güvenlik görevlilerine plastik kartı gösterip içeri girebilirsiniz. Sokağa dalınca farkında olmadan bir filmin çekimine mani olduğunuzu anlıyacaksınız. Yönetmeni yatıştırmak için ona, beraber sigara içip bu olayı unutmayı teklif edin. "Sen benim beklediğim dublörmüsün?" diye sorduğunda "Evet ama sigaram bitince markete gitmek zorunda kaldım ve yolu [illegible] olduğunuza inandırın. Bunun üzerine size içeri girmeniz ve araba sahnesini çekmeye [illegible] girince giysilerin asılı olduğu yere gidip 1 numaralı kıyafeti giyin. Bu dublörlüğünü yapacağınız Mike Michaels'ın kıyafetinin tıpatıp aynısıdır. O giysiyi giyer giymez sizi sete çağırıyorlar ve birden kendinizi kameranın önünde buluyorsunuz. Çekim için yapmanız gereken şey gayet basit. Araba üstünüze gelirken yerdeki kırmızı çizgiyi geçer geçmez kutuların üstüne atlayın. Bu sahne çekildikten sonra makyaj odasına dönüyoruz. Şimdi bir ekran sağa giderek stüdyonun arka tarafına bir göz atalım. Burada Mike Michaels'ı beklekeyen bir kadın göreceksiniz. Yanına gidip konuşmayı denerseniz Mike Michaels gibi giyindiğinizden sizi o zannedip çıkma teklif edecek. Kabul edip bu akşam 8'e randevu verin. Adresini ver derse "hayır sen bana adresini ver" ile karşılık verin. Konuşma bitince kız getirdiği çiçekleri size verip gidiyor. Çiçekleri alıp makyaj odasına dönün ve önce 4 numaralı giysiyi giyin. Bu giysiyi biraz kurcalarsanız

içinde bir kelebek ağ nın bulunduğunu farkedeceksiniz. Ağ aldıktan sonra 3 numaralı kıyafeti giyip iki defa arayın. Cepler den birinde ufak bir telefon rehberi bulacaksınız. Son olarak da 2 numaralı kıyafeti giyip telefonun yanına gidin. Rehberdeki 4.numarayı arayıp Mike Michaels a Marzipan çipsin geldiğini haber verin. Kendisi Marzipan çipsine bayıldığından biran evvel alınması için işçisini gönderecektir. Aşağıda Mike Michaels bir ekran solda uzanmış güneşleniyor ancak bu numaray la onun gölgesinden kurtuluyorsunuz. Şimdi bir ekran sola gidip çiçekleri Mike Michael'a verin. Sizi gerçek çi çekçi zannedip imza atacaktır. Böylece onun imzasına sahip olan tek insan siz olacaksınız. Çünkü eğer evinizdeki magazini okusaydınız onun hiç kimseye imza vermediğini anlardınız. İmzayı alıralmaz sizi ikinci çekim için çatıya alıyorlar. Çatıda aleşe basınca otomatikman karşıya atlıyorsunuz fakat atlarken imzalı kağıt cebinizden düşüp havada asılı kalıyor. Hemen ağı kullanarak onu yakalayın. Bu dan sonra adamımız Sunny tabanları yağlayıp eve dönüyor.

Evde önce ağı ve plastik kartı atın. Telesekreteri dinleyip Britz Wash dan yani evini zin altındaki temizleyiciden gelen mesajı dinleyin. Mesajda pantalonlarınızın hazır olduğunu gelip alabileceğinizi söylüyorlar. Yanınızda imza ile aşağılık temizleyici den leğeni alın. Tekar eve gidip yatak odan zdaleğeni boşaltın ve dışarı çıkıp Sally'nin dükkanına gidin. Sahte bir pazarlık edip imzayı ona 4000 dolar karşılığında satın. Paranızı alınca Cafenin oraya gidin. Aradığınız arabayı oraya park etmiş bulacaksınız. Sahibi de hiç şüphesiz Cafe de. Cafeye girip onunla konuşun. Arabanın sahibi kız büyük bir rastlantı sonucu bugün aldattığınız Mike Micheal hayranı kızdır ve sizi çok geçmeden tanır. Konuşmanın sonunda hem tokadın tadına bakmış hemde fazla konuşamadan gitmesine sebep olmuş oluyorsunuz. Barmenle konuşursanız arabayı bu akşamki açık arttırmada görebileceğinizi söyleyecektir. Cafeden çık p otobüs durağının oraya gittiğinizde direğe bir kayıp köpek ilanının yapıştırıldığını göreceksiniz. İlanı okuyunca köpeğin tipini ve nelerden hoşlandığını anlıyorsunuz. Onu yakalamak için şekerli lahanaya ihtiyacınız var. Markete gidin ve şeker ile lahana alıp lahanayı şekere bulayın. Şimdi marketten çıkıp Sally'nin dükkanının bulunduğu ekranın bir solundaki toprak yola gidin. Köpeği orada bulacaksınız. Önce "Allure the dog" deyip onu yanınıza çekin. Sonra lahanayla besleyerek dost olun. Ondan sonrada "Take it" deyip yakalayın. Sonrada oku köpeğin üstünde klikleyip (yanınızda boş leğen olmalı) "Köpeği leğene koy"u seçerek onu bir ekran soldaki villada oturan sahibine götürün.

Villaya gittiğinizde zili çalın. Böylece bayan Newing parasını düşüren adamın karısı kapıyı açıp köpeği getirdiğiniz için size çok teşekkür edecek. Zaman kısıtlı olduğundan da size bir davetiye verip akşama gelmenizi, ödülünüzü o zaman konuşabileceğinizi söyleyecek. Sonrada kapıyı kapayıp yok olacak. Artık akşama yapılacak açık arttırmaya katılabilirsiniz. Satışa çıkarılacak olan şeyse tabiki sizin aradığınız araba. Davetiyeyi okursanız parti için smokin giymeniz gerektiğini anlayacaksınız. Smokininiz evdeki dolabınızda asılı duruyor. Vakit kaybetmeden gidip giyinin. Tekrar villaya dönmeden önce posteri imzalı ve davetliyeyi alın.

Villanın bulunduğu ekrana geldiğinizde zili çalıp içeri girin. Partide birçok ünlü artisti görüyorsunuz. Mike Michaels da davetliler arasında ancak onunla bir işiniz yok. Sizi önce ortada yalnız başına duran Mr.Newing in yanına gidin. Onunla konuşursanız sizi hatırlayacaktır. Artırma sırasında onu saf dışı etmeden oyunu tamamlayamazsınız. Bunu başarabilmek için de ona folk müzik posterini vermelisiniz. Eğer posteri okuduysanız konser için bağışta bulunanların sonsuza kadar bir monitörde isimlerinin yazılacağını öğrenebilirsiniz. Bay Newing de gösteriş meraklısı olduğundan bu fırsatı kaçırmamak için anında partiyi terkedip bağış yapmaya gider. Newing salondan ayrılınca siz de dışarı çıkıp bayan Newing in yanına gidin. Fakat tam siz yanına gittiğinizde köpek suya düşecek. Burada adamımız kahramanlığını göstererek taa havuzun başına kadar gider ama orada işin gerisini bize bırakmak için dalar. Sizde hemen tımsah şişirilebilir yatağını ve havuzun ortasındaki köpeği boğulmaktan kurtarın. Bayan Newing bunun üzerine size minnettar kalıyor ve dile benden ne istersen diyor. Hiç bir şey istemeyin. Ve burayı geçip bir ekran sağa gidin. Artık oyunu bitirmeye milim var. Fakat birden karşınızda sabah size tokadı atan kız çıkacak. Ve maalesef ev sahibinin gizli oğlu. Size "burada ne işin var" diye sorarsa "beni buraya annen özel olarak davet etti" deyin. O bunu kontrol etmeye gittiği sırada sizde açık arttırmaya katılabilirsiniz. Burdan sonrası kendiliğinden gelişiyor. Adamımız Sunny arttırmayı kazanıp arabayı alıyor ve kızla dost olup evleniyor. Ve oyun güzel bir son ekranına sona eriyor.

Oyunla ilgili son olarak bahsetmemiz gereken SAVE ve LOAD işlemleri var. Save etmek için ekranın sağ alt köşesindeki save yazısının üzerine okunuzu getirip ateşe bastığınızda 1 den 8 e kadar numaralar çıkacaktır. istediğiniz numarayı seçip ateşe basın ve save edin. Load etmek içinde load yazısını ateşe basarak seçin ve yine hangi numaradaki oyunu istiyorsanız onuda ateşe basarak yükleyin.

Bence SUNNY SHINE 64'de ki benzerlerinin grafik ve çerik açısından en üstün olanı. Tüm drive sahipleri bu harika oyunu bir an önce edinmeli.

MERT HEKİMCİ

AMIGA

ile ilgili her şey

BU KİTAPTA...

68000 Komutları
Sistem
Blıtter
Audıo
Sprıtes
Assembler editorleri

*6*4'ler Dergisi yazarları BURAK ÖZIŞIK ile BAHADIR AKCAN tarafından yazılan bu kitap AMIGA'nızın daha verimli kullanılmasına imkan verecektir.

ÇEVRENİZDEKİ *SEÇKİN BİLGİSAYARCI*'lardan arayınız.

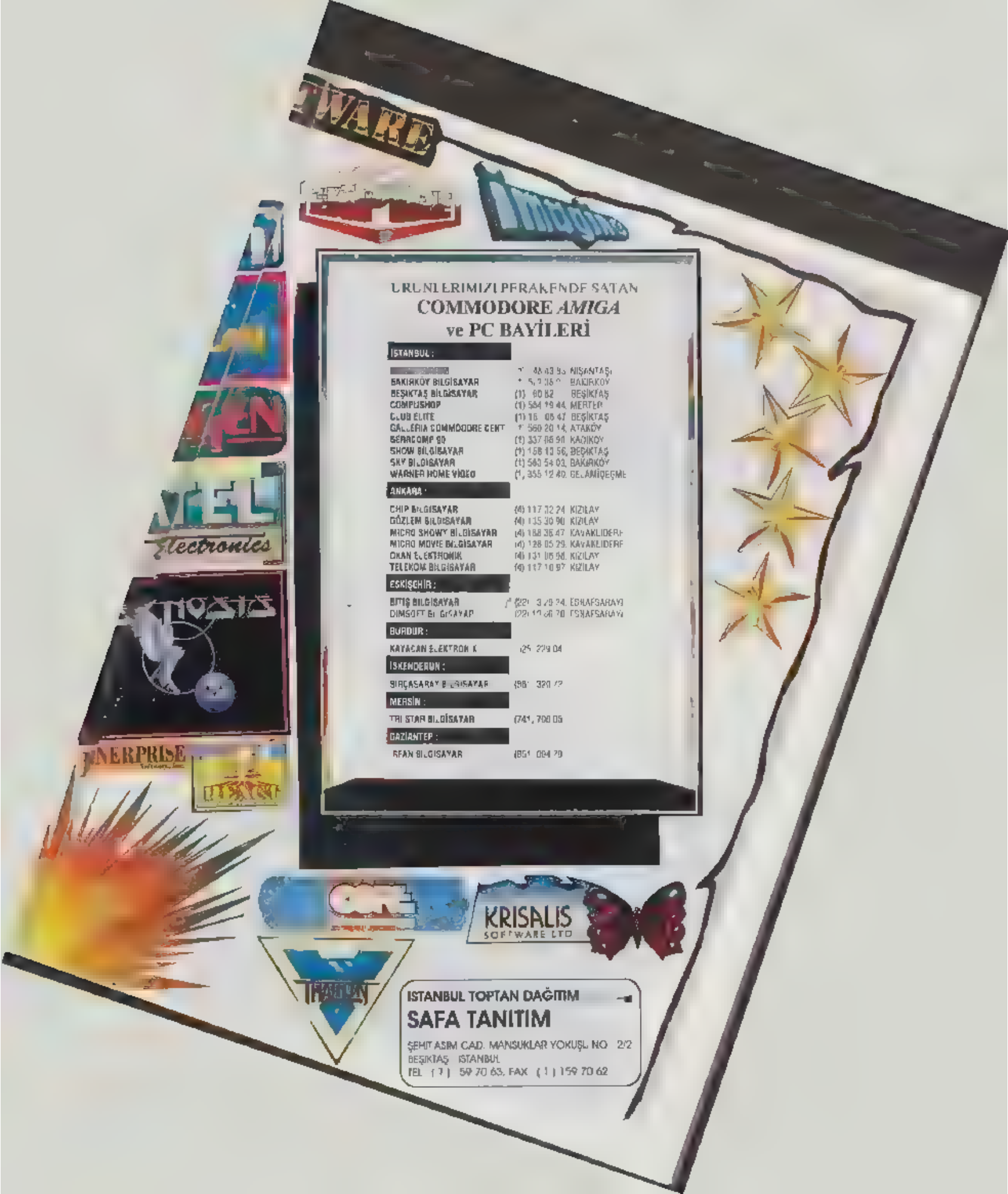
İSTEME ADRESİ:
Maşuklar Yokuşu no 2/2
BEŞİKTAŞ-İSTANBUL

[illegible]
Bankası Ihlamur Şubesi nezdindeki 1566450 nolu SAFA TANITIM hesabına havale ettim gereğini rica ederim

ADIM SOYADIM
ADRESİM

imza

SOFT
HiTEC
LOGOTRON
ENIGMA VARIATIONS
HEWSON
ocean
MILLENNIUM
ELECTROCOIN
Audiogenic
GREMLIN
LIVE THAT DREAM
IMUS
SOFTWARE
AGAIN
AGAIN
Vulture
Publishing
PRISM
LEISURE
GENEL DAĞITIM
NOKTA
DIŞ TICARET ve PAZARLAMA LTD. ŞTI
TUNALI HILMI CAD KUĞULU ŞHANIA BLOK NO 123/45
KAVAKLIDERE - 06700 ANKARA
TEL (4) 127 75 22 FAX (4) 127 28 03
DATABASE
SOFTWARE

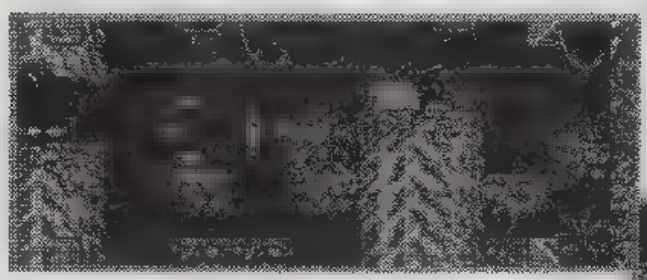

ÜRÜNLERİMİZİ PERAKENDE SATAN
COMMODORE AMIGA
ve PC BAYİLERİ
İSTANBUL :
BAKIRKÖY BİLGİSAYAR
BEŞİKTAŞ BİLGİSAYAR (1) 80 82 BEŞİKTAŞ
COMPUSHOP (1) 584 19 44 MERTER
CLUB ELITE (1) 16 05 47 BEŞİKTAŞ
GALLERIA COMMODORE CENT (1) 560 20 14 ATAKÖY
SERACOMP 90 (1) 337 08 90 KADIKÖY
SHOW BİLGİSAYAR (1) 158 13 56 BEŞİKTAŞ
SKY BİLGİSAYAR (1) 560 54 03 BAKIRKÖY
WARNER HOME VIDEO (1) 355 12 40 GEL.AMİÇEŞME
ANKARA :
CHIP BİLGİSAYAR (4) 117 32 24 KIZILAY
GÖZLEM BİLGİSAYAR (4) 135 30 90 KIZILAY
MICRO SHOW'Y BİLGİSAYAR (4) 168 35 47 KAVAKLIDERE
MICRO MOVIE BİLGİSAYAR (4) 128 05 29 KAVAKLIDERE
OKAN ELEKTRONİK (4) 131 05 56 KIZILAY
TELEKOM BİLGİSAYAR (4) 117 10 97 KIZILAY
ESKİŞEHİR :
BİTİŞ BİLGİSAYAR (222) 3 29 24 ESKİŞEHİR
DİMSOFT BİLGİSAYAR (222) 11 26 70 ESKİŞEHİR
BURDUR :
KAYACAN ELEKTRONİK (25) 229 04
İSKENDERUN :
SIRÇASARAY BİLGİSAYAR (98) 320 72
MERSİN :
TRI STAR BİLGİSAYAR (741) 700 05
GAZİANTEP :
REAN BİLGİSAYAR (851) 084 79
ISTANBUL TOPTAN DAĞITIM
SAFA TANITIM
ŞEHİT ASIM CAD. MANSUKLAR YOKUŞU NO: 2/2
BEŞİKTAŞ İSTANBUL
TEL: (1) 59 70 63, FAX: (1) 159 70 62

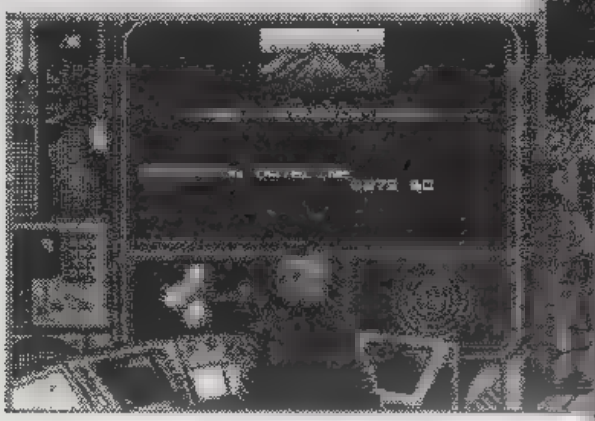
ZONE WARRIOR

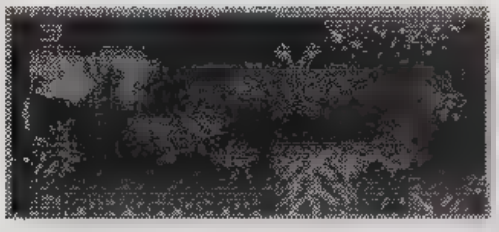
Esrarengiz bir şekilde kaybolan insanlar, garip tehlikeli olaylar ve kahraman mız, yan biz! Bu aykırı oyunumuzun konusu kısaca böyle. Oyunu yüklediğimizde kısa bir demo ile kahramanımıza görev verilişini göreceksiniz. Garip olaylar sonucu insanlar kaçırılıyor ve çeşitli zaman dilimlerine hapsediliyorlar. Bu gibi durumlarda görev yapmak üzere yetiştirilen geleceğin komandosu olarak bize düşen görev bu insanları en kısa zamanda kurtarmak. Gerekli açıklamalar aldıktan sonra savaşçımız uzay modulüne atlıyor ve ilk görevine doğru yola çıkıyor. Başkan görevi başarı ile yerine getirmesi için her türlü yardımın sağlanacağını söylüyor. Fakat bu yardımlara rağmen işimiz çok zor. Zaten bu yardımlar insanların hangi zamanda hapsedildiğinin bildirilmesinden öteye gitmiyor. Uzay gemimiz yardımıyla bir çok zaman dilimine gidebiliyoruz fakat burada kaç insanları kurtarmak ve sağsalim geri dönmek çok zor.

Biraz öncede bahsettiğim gibi görevimiz çok gizli ve tehlikeli. Bir çok yere ve zamana gidip insanları kurtarmamız gerekiyor. Bu görevleri yerine getirirken bir çok tehlikeyle karşılaşmak artık bizim için çok olağan. İnsanlar prehistorik ve future gibi bir kaç zaman dilimine hapsedilmiş olduğu için onları kurtarmak için bu zaman dilimlerinde zaman yolculukları yapmalıyız. İlk görevimiz Prehistorik devrinde Afrika daki insanları kurtarıp sağsalim kurtulmak. Oyuna başladığınızda yeraltında ki mağara ardayız. Her taraf karanlık ve sessiz gözükse de anıden dinozora veya gorile benzer bir yaratığın çıkması ile bu sessizlik bozuluyor. İlk başlarda

haritalarımız yok. Fakat ilerledikçe haritanın parçalarını oluşturacak devreleri bulabilirsiniz. Help tuşuna bastığınızda başka bir ekrana geçersiniz. Bu ekranda haritanın hangi parçalarını aldıysanız o kısımlar gözükür. F1 tuşuna basarak haritanın üze-





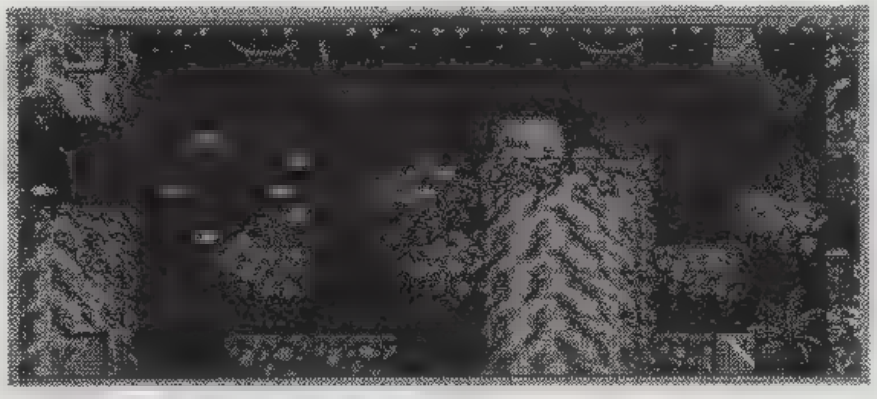


rnde özel kapıları görebilirsiniz. Bu kapılar yeşil karelerle gösteriliyor. F2 tuşuna basarak haritada key'lerin yani anahtarların gözükmesini sağlayabilirsiniz. Anahtarlar ise yeşil karelerle gösteriliyor. Son olarakta F3 tuşuna basarak esir olarak alınmış insanları görebilirsiniz. Del tuşu ile bu ekrandan çıktıktan sonra oyuna devam edebilirsiniz. Enerjiniz sağ alt köşede h harfi ile gösteriliyor. Ayrıca kurtarılacak kaç insan kaldığını hangi anahtarlara sahip olduğunuzu ve hangi silahı kullandığınızı ekranın ortasında alt taraftan öğrenebilirsiniz. Birden fazla kullanılacak silahınız varsa Space tuşu ile kullandığınız silahı değiştirebilirsiniz. İlk levelde bu dinozor ve goblerden başka zehirli bitkilere bulunuyor. Bitkilere değdiğinizde enerjiniz azalıyor. Bitkiler bir görünüp bir kaybolduklarından geçmeniz kolay olacaktır. Bitkilerin çok sık bir şekilde yanyana sıralandıkları zaman tepede mutlaka asılarak ilerleyebileceğiniz bir boru vardır. Boruya doğru ilerlediğinizde adamınız kendiliğinden boruya tutunacaktır. Borudan inmek için joystiğinizin kolunu aşağı çekmelisiniz. Oyunda alabileceğiniz birkaç obje üzerinde üç ok şekli olan silah. Bu objeyi aldığınızda silahınız üç tarafa birden ateş etmeye başlar. Bu şekilde yaratıkları daha kolay yokedebilirsiniz. Üzerinde üçgen şekli olan silah. Elinizde ki silahın gücünü ikiye katlar. Eğer üç tarafa ateş eden silahınız varsa ateş edişiniz sıklaşır.

Mine. Bir tur bomba olan Mine diğer objeler gibi değdiğinizde alabilirsiniz. Adamınızla uç mine taşıyabilir. Kullanmak için ateşe basmanız yeterli olur. Bu sayede adamınız mine bir adım ötesine atacak ve patlatacaktır.

Map. Haritanızı oluşturan bu parçalar oyunda ki en büyük yardımcınızdır. Aldığınız parça haritanın hangi parçası ise üzerinde numarası mutlaka yazar. Altıgen. Altıgen içinde garip bir şekil olan bu obje enerjinizi arttırır. Eğer enerjiniz çok azsa bu objeyi aldıktan sonra bir kapıdan girin ve tekrar geri dönün. Objeyi tekrar alabilirsiniz. bu yolla çok az olan enerjinizi full yapabilirsiniz. S harfi. Altıgen içinde ki S harfi ile gösterilen bu obje enerjinizin yanında bulunan ve s harfi ile gösterilen kuvvetinizi arttırır. Gittiğiniz zaman dışında ne olursa olsun mutlaka kurtarılacak insanlar çıkacaktır. İnsanları kurtarın anahtarları toplayın ve en kısa zamanda diğer görev için uzay modulunuze dönün.

ZONE WARRIOR. İlginç grafikleri ve atmosferi ile eğlence saatler geçirebileceğiniz bir arcade. Fakat doğrusunu söyle-



mek gerekirse Torvak the warrior u oynadıktan sonra bu oyunu oynamak çok sıkıcı geldi. Yinede zevkler ve renkler tartışılmaz. Eğer araştırmalı ve gen iş mekanı oyunları seviyorsanız bu oyun tam size göre, aradığınız şiddet ve heyecansa başka oyunlara bakmanızı öneririm.

SERKAN SÖZER

ALIŞILMIŞIN ÖTESİNDE

Philips, alışılmışın ötesinde yaşayanlar için alışılmışın ötesinde bir televizyon sunuyor Philips Discoverer .. **Discoverer**
Kask şeklindeki özel tasarımı, koyu renk ekran ve ayrılabilir başlığıyla çok özel bir televizyon Sizin kadar..
Philips Discoverer. Alışılmışın ötesinde.

PHILIPS

HAYAL PERDESİ

Ekim ayında ne çabuk geldi. Ve ben bütün ay ne yaptım. (Biliyorum bazılarınız ne yaptıysan yaptın bize ne be adam diyorlar) Eylül ayı boyunca yaptığım en iyi girişim (bence) oyun programlama hevesi idi. Bu heveslə bizimkilərdən bir kaç örnek çıkardık. Bütün ay boyunca Metallica'nın Metallica'sı, Running Wild'ın Blazon Stone'al bümleri dinlendi. Sizler ise okula iyice ısındınız sanırım. Yazarlarda okula gittiğinden birbirimizi göremez olduk. Program, albüm, poster makinesi derken geldik bu ayın mektuplarına. Ama ondan önce şunu hemen belirtmeliyim ki bazı okuyucularımız gönderdikleri mektupların ertesi ay çıkmadıklarından şikayetçi. Ben mektupların cevaplarını gelme sıralarına göre veriyorum. Yani mektup bana ulaşmışsa mutlaka cevaplanacaktır. Ertesi aya mektup çıkmasını istiyorsanız mektubunuz bir önceki ayın onuna kadar elimde olmuş olmalı

ENTER SANDMAN

1) Derginizde haber verdiğ niz grafik ve ses oluşturma bölümlerini bekliyorum ne zaman ?

2) Dataları farklı ki yaratığın aynı anda ekranda nasıl görüntüleyebilirim ?

3) Fighter Bomber'da ilk missionda tek bir hedef mi var? Varsa onu vurduktan sonra piste indiğimde neden hiç bir şey olmuyor ?

4) Pipemania'nın Password'leri: HAHA - GRIN - REAP - SEED - GROW - TALL - YALL...

5) Red Storm Rising tek kaset mi? Oyunda Satellite Dow nlink i verdikten sonra COMMAND TAPE diye bir şeyden söz ediyor.

6) Rick Dangerous 2'de üçüncü level'da (vegetables, büyük kayayı attıktan sonra taşın bulunduğu yere girin. Yine onunuze bir taş çıkıyor. Onu patlatın ve o yerin üzerinden yukarıya zıplayarak bambaşka bir yere gelin.

TANER KOLÇAK / SAMSUN

SAD BUT TRUE

1) Bu konuda yapacağımız çalışmalar belli bir düzene sokmamız takdir edersinizki vakit alıyor. Bir yandan bazı okuyucular her şeyi baştan anlatmamız, diğer yandan çoğu kişi işin profesyonel tarafında.

2) Bu konu hakkında aylık sayısındaki örnek programı incele

3) Missionda hedefleri yurduktan sonra piste dön ve motoru tamamen ka

pat. (1 lu-

şuna basarak)

4) OK !

5) Red Storm Rising tam üç kaset. Tek kasete toplanmış versiyonu oldukça sağlıksız.

6, OK

HOLIER THAN THOU

1) Disk 64 Commodore ile tam uyumlu değilmiş doğru mu? Doğruysa neden ?

2) Disk 64 e Dolphin Dos 2.0 takılabilirmiyim,tam uyumlu çalışır mı?

3) Dolphin Dos sürücüyü yorar mı?

4) Disk 64 ümün kablo bağlantı kısımları ve arka paneli çok ısınıyor Bir nedeni olabilir mi? Çaresi varmıdır ?

5) En Buyuk Galatasaray...

6) 40 Ekran televizyonuma ekran filtresi takabilirmiyim ?

7) Arow Designer, Ultrafont, Cruncher ne işe yarar?

8) Sayfaları 64 ile işgal etmeye ne dersin?

9) Commodore da demo hazırlama programı var mı? Varsa adı ne?

10) En iyisinden bir motorsiklet yarışı oneribilirmisin ?

11) 64 ün hafızasını yukse lebilirmiyim ? Sınırı ne kadar?

12) Programlara şifre koyup koruma yapan bir utility var mı? Varsa adı ne ?

KORAY ÖKE Fındıkzade - İSTANBUL

THE UNFORGIVEN

1) Disk 64 Commodore ile tam uyumludur Mesele 1541 driverlar ile tam uyumlu olmaması Bunun sebebi okuyucu farklılıkları Bu sakatlık enderde olsa 1541 ı ve 1541 ı arasındada görülür

2) Dolphin Dos ile Disk 64'te çalışmanın mümkün dur

3) Hayır. Hız olayı mekanik değil elektronik olarak mevcut

4) Genelde bütün disk drivelarda sınama dediğin yerlerde görülür Ama sıcaklık normalden farklı sa (git başka bir drive ile karşılaştır) mutlaka bir servise göster

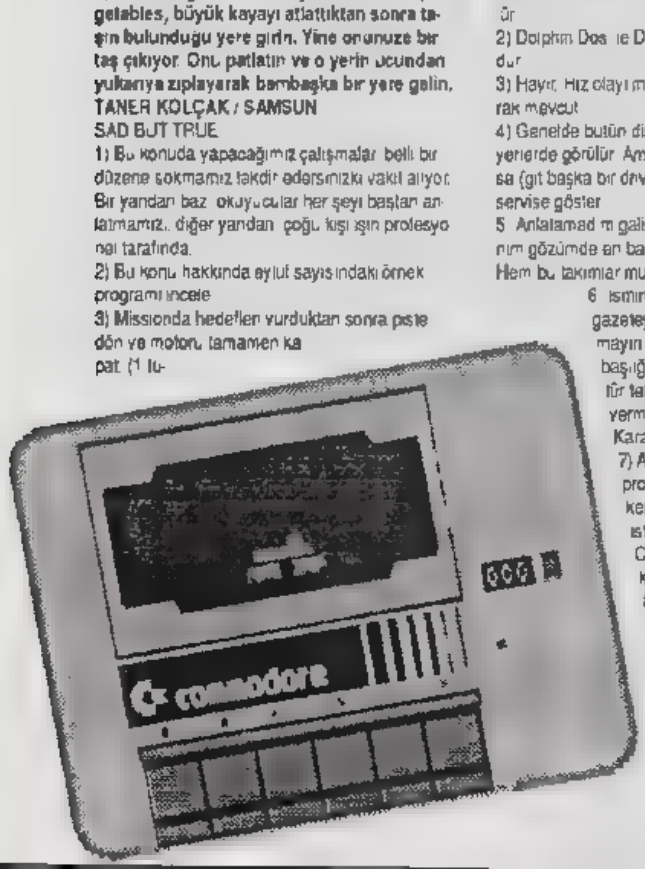
5 Anlatamadım galiba. Herkesin fikri farklı Benim gözümde en baba takım FENERBAHÇE Hem bu takımlar muhabbetde sıkıt artık!!

6 ismini hatırlayamadığım bir firma gazeteye ilan verip Gözlerinizi yormayın Radyasyondan korunun başlığı altında 57 ekrana kadar her tür televizyona filtre takılırlıkları vermişti. Sanırsam firma merkezi Karaköy'de d.. Bir araştır

7) Arow Designer bir intro maker programı. Ultrafont bu intro maker programında kullanılmasını istenen logo çizim programı, Cruncher ise programları sıkıştırıp başlatan bir utility

8) Evet bu iş için her şeyden önce program lazım. Maalesef Amiga bu konuda bir gömlek daha üstün Bu yüzden içten içe büyümek daha akıllıca

9) Böyle programların



haddi hesabı yoktur Yanı her an bir yenisi çıkar. Bendekiler arasında en kullanışlısı WOD grubunun Demo Maker V1 0 isimli programı

0 Bence gelmiş geçmiş en güzel motorsiklet oyunu Super Scramble Simulator isimli motokross yarışıdır Grafik, Oynanabilirlik, Animasyon mükemmel

11) Takılacak bir ek ram aracılığıyle hafızayı 320 KB'ta kadar yükseltmek mümkün

12) Ben böyle bir program görmedim. Ama bunu yapmak oldukça basit. Konu hakkında israr ediyorsan ne tip bir programa nasıl bir şifre koymak istediğini bana bildir sana yardım edeyim

WHEREVER I MAY ROAM

1) 64 'ler dergisinin Eylül 88 sayısını adresime postalarmısınız ?

2) Wrath of Detenhor elinizde varsa yollarmısınız ?

3) Graphic Adventure Creator nasıl bir program açıklayabilirmisiniz ?

4) Gold of Thieves ve Pawn isimli Adventure oyunlarının açıklamalarını yollayabilirmisiniz ?

CENK AKAY ANKARA

DON T TREAD ON ME

1) Bu konuda isteklerinizi için 64'LER DERGİSİ hesabına derginin ücretin yatırmanız lazım Eylül 88 dergisi 2000 TL

2) Wrath of Detenhor'un elimizdeki versiyonu bozuk. Oyun gönderme işine telif hakları yüzünden son verilmiştir

3) Graphic Adventure Creator Grafik kullanarak Adventure oyunu yapmamızı sağlayan bir program. Hazır yeri gelmişken söyleyeyim Okuyucularımızın büyük çoğunluğu bu programı kullanma maharetine şikayetçi. Ama programın orjinal diskyanlarının bozuk olduğu ve kelime girişinin mümkün olmadığı söyleniyor

4, Bahsettiğin iki oyunda dergimizde açıklanmıştır Ama sorunlarını MAC Adventure köşesine yazarsan sana MAC kesin olarak yardım eder (ben bilmiyorum)

THROUGH THE NEVER

1) Derginizde Commodore 64'e daha fazla yer verilemez mi? (Mesela Amiga ile yarıyarıya)

2) Supremacy'nin açıklaması çıkacak mı?

3) Commodore da kasetta grafik ve oynanabilirlik açısından en iyi strateji oyunları hangileri ?

4) Railroad Tycoon Commodore'da çıkacak mı?

5) Kanal 64 ün sayfa sayısı arttırılsa hiç fena olmaz diyorum.

6) 41 sayıda Muder'a en büyük Galatasaray değ demişsin, Çoktu iyi dedin çünkü en büyük FENERBAHÇE..

7) Bu F-16 Combat Pilot ne biçim uçak simülasyonu. Uçak yerden bir metre bile havalanmıyor. Ben ne edeyim ?

KING OF PIRATES

NOTHING ELSE MATTERS

1 Bu konuda belli bir oranda her ay dikkat etmeye çalışıyoruz Dediğim gibi Amiga programlarının çokluğu bu oranın bazende olsa bozulmasına yol açıyor

2) Supremacy'nin açıklamasını geçen aylı dergimizde bulabilirsin.
3) Supremacy ve Betrayal gerçekten grafik olarak diğer Strateji lerden kendin ayırıyor.
4) Yapımcı firma itibariyle ben çıkmasına ihtimal veriyorum.
5) Her ay gelen mektup oranında sayfa sayımız da artıyor.
6: Afferim sana.
7) " = " tuşu ile uçağa hız verip, Joystick yardımıyla uçağı kaldır, yükseldikten sonra " U " tuşu ile takerlekleri kapat.

OF WOLF AND MAN

1. Dolphin Dos hangi sıfırlarda kullanılır, ve sizden nasıl temin edebilirim ?
2) Multi Ice III'te diske nova transfer hangi tür oyunlarda çalışır ?
3) Champions Of Krynn ve Bloodwych daha önce açıklandımı, açıklandıysa hangi sayıda ?
4. Adventure Creator i açıklarmısınız?
5) Hi-Res ne demektir?

TAYFUN YILMAZ / ANKARA

THE GOD THAT FAILED

1. Dolphin Dos Disk Drive için en hızlı yükleme sistemidir. Hazır bir çok komutu ile kullanıcıya kolaylık sağlar. Bunu almak için bilgisayar ve Drive'ın Dolphin Dos'lu satın alacağın yere götürmelisin (Bilgisayar Tamiri yapan yerlerden temin edebilirsin)
2) Diske Nova transfer yalnızca Nova Load ile yüklenen ara yüklemeli oyunlarda çalışır (Örneğin MicroProse'un oyunları) ayrıca koda Nova yerine Slow yazarsan farklı yüklemeli bazı oyunlarda transfer edebilirsin
3) Bu iki oyununda açıklamadık.
4. Adventure Creator konusunda o kadar çok mektup geldiki Programın orjinali elime geçer geçmez açıklamaya çalışacağım
5. Hi-Res yüksek çözünürlük grafik ekranı demektir

MY FRIEND OF MISERY

1) Butcher Hill'de ikinci bölüme geçmek ne yapmalıyım?
2) GhostBusters II'de ikinci bölümü geçemedim, neden ?
3) Vendetta adlı oyunda bir türlü ilerleyemiyorum neden ?
4) Bana bir kaç Strateji oyunu önerebilirmisin ?
5) Commodore'de Maniac Mansion adlı bir oyun varmı ?
6) Daha çok Commodore oyunu açıklaması istiyoruz?
7) 41. Sayıda oyun istemek için 5.000 tl + kaset + Posta masrafları göndermemizi istiyorsunuz, bu şartlar ara yüklemeli oyunlar içinde geçerlimi ?

ÖMÜR KIRIKÇI - SAMSUN

STRUGGLE WITHIN

1) Botla ilerleyip iskeleye yanaşman lazım, eğer iskeleleyi skalarsan dünyanın yuvarlak olduğunu düşünüp ilerlemeye devam et, elbet bir gün iskeleye gelirsin..
2) Evet sahidende bu bölüm zor, saat 12 olmadan müzeye gitmelisin, bu sırada karşına çıkanları elindeki meşaleden çıkan alevlerle vurmalısın, space tuşuyla altlıklı adamları kontrol ederek enerjileri topla.
3) Bu oyunu oynamak istiyorsan daha önceki açıklamayı okumalısın
4) Diplomacy, War For Crown I., Supremacy
5) Böyle bir soru sorduğun için önce git kendinden utan sonrada 6. sayıyı bul ve sağlam Maniac Mansion bir yerlerden elde edip oynamaya başla.
6) Yukarılarda bir yerlerde aynı soruyu cevapladım bir zahmet ona bakıver
7) Artık hiç birşey için geçerli değil biliyorsun telif yasası, orjinal paket falan filan...

HEY I'M YOUR LIFE

1) Bir kaset kullanıcısı olarak bana Multi Ice I.'ü mü yoksa Final III'ü mü tavsiye edersin ?
2) Robocop II'de ikinci level'i nasıl bitireceğim ?
3) North & South ve Back To The Future III'u sizden nasıl temin edebilirim.
4) Ayrıca şu günlerde beğenip oynadığın oyunlar hangileri ?
5) Football Manager II de gereken her şeyi yapmama rağmen Save edemiyorum.
6) En Buyuk FENERBAHCE
7) Metal'de ne buluyorsunuz ?
8) Derginizin 41. sayısı süper herkese teşekkur ederim.

ENGIN DALUPMAN - ISKENDERUN

I'M THE ONE WHO TAKES YOU THERE

1) Multi Ice III sanırım senin daha çok işine yarar çünkü Final III disk kullanıcılarına hitap ediyor
2) Oynayarak (Herhalde oyunu hiç oynamadığını anladınız.
3, Bak son kez söylüyorum OYUN KOPYALAMAK YASSAH
4) War For Crown II beni hasta etti herkese tavsiye edeirm
5) Elinde boş bir kaset olmalı
6. Evet bencede En büyük FENERBAHCE
7. Şimdi geldik beni hasta eden soruna sen bu soruyu sordun ama hayatında bu güne kadar hiç Metallica dinledinmi sen yada Running Wild, bunları dinlemeden yorum yapman bence yanlış Bu bir tahminimce sende diğer sıvı akıllılar gibi metal müziğini bir gürültüden başka bir şey olmadığını düşünüyorsun, bu da yanlış, Sana tavsiyem bir an önce Metallica ve Running Wild'ın yeni albümlerini dinlemen, Metallica'dan The Unforgiven a Running Wild'dan Blazon Stone'a hasta olacaksın Eğer mad edip Metal hakkında yanlış yorum yapmaya devam edersen o sevinin bileceğin iş
8, Bir şey değil... Bundan sonra hep öyle olmaya devam edeceğiz

THEY, THEY BETRAY - I'M YOUR ONLY TRUE FRIEND NOW

1) Monitör programı ne işe yarar?
2) Rambo III'te elektrikli kapıyı nasıl geçebilirim?
3) Derginizde Thunder Blade adlı oyun kartuşta varmı?
4) Bir kaç güzel Adventure ismi söylermisin.
5) Light Pen normal bir renkli televizyonda çalışırmı ?

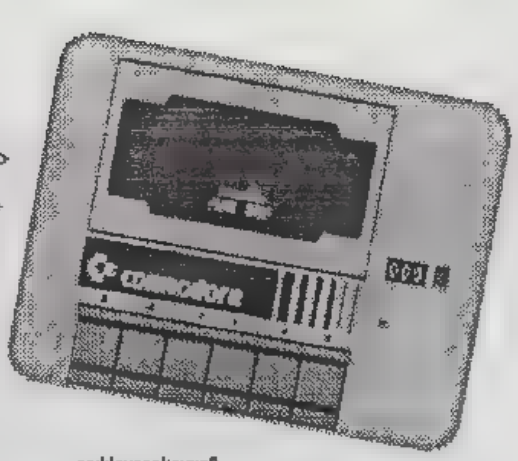
KAAN GÜN - İDEALTEPE - İSTANBUL

THEY THEY'LL BETRAY - I'M FOREVER THERE

1) Bu da sorulurmu, tabiki High Resolution monitör yapmaya yarar hem de her türlüsünü (Sen bakma orada yazanlara Makine dilinde program yazmaya yarar)
2) Bunun için önce elektriği kesen şalteri bulup kapatmalısın, bu şalter duvardan çıkmış bir sopaya benziyor, görünce hemen anlarsın
3) Ne yazıkki yok ama sen boşver onu biz sana BEAST' satarız
4) Guild Of Thieves, Knights, Corruption, The Pawn
5) Evet sorunsuz olarak çalışır

I'M YOUR DREAM - MAKE YOU REAL

1) Acaba şu Last Ninja III'ü ne zaman



açıklayacaksınız?
2) Ekim 88 sayısının fiyatı ne kadar?
3, Masters Of The Universe'ü nasıl Save edebilirim.
4) Times Of Lore ve Kings Of The Beach ne tür oyun ardır
5) En büyük FENERBAHÇE
6) Acaba Battle Command'ın 64'te çıkacağı doğrumu?
7) Metallica nerede şu albümün ?
8, Prince Of Persia 64'te varmı
9) Football Manager World Cup Edition'u açıklarınızmı?

TANAŞ MAMASIS

I'M YOUR EYES - WHEN YOU MUST STEAL

1. Takdir edersiniz ki oyun çok çok zor ve üstüne üstlük birde sağlam versiyonu bulmak meselesi Sabreden derviş muradına ermiş
2) 2000 Türk lirası
3) Sanırım SAVE yazarakları.
4, Times Of Lore RPG, Kings Of The Beach ise bir voleybol oyunudur
5, Tabiik.
6. Henüz bir şey duymadım
7) Çoktan çıktı sen bu aylık mektup başlıklarını ne zannediyorsun Şarkı isimleri ve SAD BUT TRUE nun sözleri.
8) Bu oyunun aynısı Karateka adıyla 64'te mevcut.
9) Evet şahsım açıkşlamıştı

I'M YOUR PAIN - WHEN YOU CAN'T FEEL

1) 40. sayıda Last Ninja III un içindekilerde adı var kendisi yok. Why
2) Lotus, Diplomacy ve North & South kasette varmı ?
3. Multi Ice III'e text'leri nasıl değiştirebilirim. Örneğin Emlyn Hughes Soccer'da, Modify Text dame çünkü olmuyor (Futbolcu isimleri değil)
4) Ringside Kasette varmı
5) TrackSuit Manager ve Football manager'den başka menejerlik oyunu tavsiye edebilirmisin.
6) Bol ayrıntılı bir strateji oyunu önerebilirmisin

SALVATORE SCHILLACHI - ANTALYA

I'M YOUR DREAM - MIND ASTRAY

1. Bu soruyu direktörümüz olan Murat Adanç'a yöneltmen daha mantıklı olur çünkü bu işlerle o ilgileniyor
2) Yalnızca Diplomacy kasette var
3) Modify Text oyun programların değiştirmede yeterli kalır. Bir oyun programının Text'ini değiştirmekte en geçerli yol, monitör programına gelip(FastLOAD kısmındaki), Monitör üzerinde bütün hafızada ($0800-$FFFF) * komutu ile text'leri ara gerekli değişiklikleri yaptıktan sonra oyunu save et, tabi başlangıç adresini bilmen lazım (Sana bir sır vereyim. Bizde Emlyn Hughes'un türkçesi var
4) Hayır yok.

5) Footballer Of The Year 1-II
6) Supremacy Diplomacy
I'M YOUR EYES - WHILE YOU'RE AWAY
1) Dergide açıkladığınız oyunları sizden temin etmem mümkün mü ?
2) 64'te Basic te grafik yapmak zor, bunların Makine diliyle yapıldığını biliyorum ama makine dilini çok az kişi biliyor 64 çüler için böyle bir yazı dizisi hazırlayabilirmisiniz.
3) Eye Of The Beholder 64'te varmı
4) Temmuz 89 sayısı nekadar?
KORHAN YORULMAZ KOCAELİ
1) Mümkün değil, impossible, hayır, hayır hayır, eğer bir mektuptan daha böyle bir soru çıkarsa kendim intihar edecem
2) Makine dili ile ilgilenenler için geçtiğimiz sayılarda Assembler kursu verildiğinden böyle bir köşe açmamıza gerek ve imkan yok. Ayrıca Makine diliyle grafik çizilmez, ancak bir çizim programıyla yaptığın grafikleri makine dili yardımıyla kendi eserlerine ekleyebilirsin
3) Evet var, 10 disket ayrıca 3 drive ve 512k hafıza ile bir adet nintendo (ne alakaysa) gerekiyor Tabii eğer oyunu renkli oynamak istiyorsan bir de Super Famicom almalısın
4) 4 000 lira
I'M YOUR PAIN - WHILE YOU REPAY
1) En büyük isteğim Mektubuma cevap verilmesi
2) 41 Sayıda emeği geçen herkesi tebrik etmek isterim. Gerçekten doruğa ulaştınız. Yalnız haberler bölümünü kaldırmasaydınız daha iyi olurdu.
3) 64'ler dostlarıyla bir hafta sonu gezisinden bazı fotoğraflar yayınlayında hiç değilse biz gelemeyenler fotoğrafları görmüş olalım.
4) Times Of Lore, Turrican II ve Last Ninja II'in kaset versiyonları sizde varmı, fiyatı ne kadar ?
5) Bu Last Ninja II beni çıldırtacak, 6. bölüme kadar geldimde karanlık olan odadan sonraki odada,su puskurttüğünü sandığım makinadan kurtulamadım. Lütfen acele yardım.
6) Myth'te Mısır piramitlerine geldim, gizli geçitlerden birinde karşıma çıkan engel hiç hareket etmiyor, yani yukarı aşağı hareket etmiyor. Nasıl geçebilirim?
7) Hulk ve Spider Man isimli adventure larda bir sürü elmas toplayıp biogem ve yumurtanın olduğu odaya geliyorum, sonra ne yapmalıyım?
8) Dergide C64 makine dili köşesi açabilirmisiniz?
9) Bu dergide Kayahan ve Sezen Aksu dinleyen yok mu?
10) C64'te kasette FRP oyunlar varmı.
HASAN NADİR DERİN EMEK - ANKARA
YOU KNOW IT'S SAD BUT TRUE
1) İy
2) Haberler köşesinin olmayışı yalnızca o sayıya mahsus bir şeydi
3) Böyle bir gezi mi olmuş? ne zaman olmuş? Kim gitmiş?
4) Hmmmmmmm
5) Makinanın sol tarafınak düğmelere, obje alır gibi dokunmalısın sonra su kesilecektir.
6) İlk geçite girdiğinde sürekli sağa doğru git. Tünelin sonuna geldiğinde büyük bir obje göreceksin, bunu al. Sonra piramitin dışına çık, ve yere in. En sağ ve alttaki platformdan başlayarak yukarı çık, sağdan yukarı gitmeye devam et, bir süre sonra atlayamadığın yere geleceksin, burada joystick aşağı yap ve sıçra, işte ikinci geçit.
7) Bu oyunları hiç oynamadığım için yardım edemiyorum
8) Bakınız, üst mektup cevap 2
9) Sus fanı yoksa Metallica'nın ulu ruhu seni çarpar
10) Times Of Lore aklıma gelen ilk Kaset FRP'si.
YOU, YOU'RE MY MASK, YOU'RE MY COVER, MY SHELTER
1) Benim Disk Drive'ım 73 CBM V2.0 DOS hatası veriyor ayrıca disk drive'ıma program saklayamıyorum. Bu konuda yardımcı olurmusunuz?
2) Bende Commodore 64'te Spectrum Simulator var, acaba bu programla Spectrum oyunları çalışırmı?
3) Fighter Bomber'ın sağlam versiyonunu bulduncuzmu?
4) Kanal 64 ıs Best Chopter ın 64'ler
5) Wings Of Fury'i açıkladığınız sayıyı soylermisin
6) Yenilerden bir kaç kaliteli oyun
İLYAS AKGEDİK ÜSKÜDAR - İSTANBUL
DO, DO MY WORK, DO MY DIRTY WORK, SCAPEGOAT
1) Bu hatayı gidermek için bazı Profesyonel utility'lerle Driver'ın incelemek lazım kayıtlı hatası için tamirciye götürmen gerekiyor.
2) Evet çoğunu çalıştırabilirsin
3) Buldum, ama size çekemem
4) Yes!
5) 22
6) Mercs, Speed Ball 2 Hero Quest
DO, DO MY DEEDS, FOR YOU'RE THE ONE WHO'S SHAMED
1) X-Copy kasette 64'te varmı?
2) Bana 5 tane simulasyon tavsiye edebilirmisin
3) Bana Adventure ve FRP hakkında bilgi verip birkaç tane tavsiye edebilir misin?
MURAT AŞLAMACI DÜNYA
HATE, I'M YOUR HATE, I'M YOUR HATE WHEN YOU WANT LOVE
1) 64'te X-Copy ne yazıkki yok.
2) Fighter Bomber F16 Combat Pilot, F19 Stealth Fighter, Steel Thunder
3) Bu çok karmaşık bir konudur ve bunu bu satırlarda sana anlatmamız mümkün değil ama kısaca adventure için şöyle diyebiliriz. Adventure, diğer oyunlara göre daha çok araştırma yapman gereken bir turdür, ayrıca adamını kontrol etmek için komutlar yazmalısın mesela OPEN DOOR GO EAST gibi adamın yalnızca senin verdiğin emirler doğrultusunda hareket eder FRP ise bir çeşit araştırmadır onda olayları kahramanın gözünden görürsün, bu kahraman genelde savaşçı yada büyücü olur ve kullandığın karakterin tüm özellikleri oyuna yansıtılır yorulma, uyuma, büyü gibi FRP'ler çok az bir kesim tarafından oynandığı için çoğu kimse bu tür oyunları oynamaz
PAY PAY THE PRICE, PAY FOR NOTHING'S FAIR
1) Fighter Bomber'da bütün görevleri tamamladım, fakat hiç uçak gelmiyor neden?
2) The Last Ninja oyunu hakkında bilgi, tavsiye verebilirmisin.
3) 64'te F19 Stealth Fighter kaset olarak varmı?, varsa nereden bulabilirim.
4) Benim gibi Formula 1 hayranlarına tavsiye edebileceğim en iyi simulasyon Grand Prix Circuit
5) Rambo First Blood Part II'da Rus helikopterini yenebilmem için bana tavsiyede bulunabilirmisin
SAVAŞ İLBASMIŞ KOCASİNAN - KAYSERİ
HEY I'M YOUR LIFE, I'M THE ONE WHO TOOK YOU THERE
1) Bu olay programcıların salaklığı 64'ün hafızası yetmediği için oyuna çok az düşman uçağı koymuşlar bundada çok ender çıkıyor, bazende sana olduğu gibi çıkmıyor.
2) The Last Ninja sensi Commodore'da yapılan gelmiş geçmiş en iyi Arcade Adventure oyunudur, Daha fazla bilgi için 9. sayıya bak.
3) Evet var iki kaset halinde, ama orjinalini almanız lazım
4) Tavsiyeye teşekkürler
5) Onu arkana takıp yukarı ile, sana yetiştiği zaman sağa veya sola kaçarak önüne al ve bütün hızında ateş et, daha sonra tekrar arkana alıp ayını taktığı uygula.
HEY I'M YOUR LIFE, AND I NO LONGER CARE
1) Kasetteki ara yüklemeli oyunları diskete çekebileceğim bir program varmı.
2) Bana güzel grafik çizebileceğim ve bunları oyunlarımda kullanabileceğim bir prgram önereb lirmisin?
3) TİYO Shinobi'de hareketliyken 8 tuşu level atlatır
TİYO: Myth'de Port 1'e takılı joystiği sağa sola çekerseniz o bölümün tüm eşyalarına kavuşursunuz.
TİYO Sim City'de F1 tuşu ile para sorununuz kalmaz.
TİYO Iron Lord'da kumarda ilk oyunda tüm parayı koyun, %95 kazanırsınız. Ayrıca bilek güreşinde bileğiniz ve josystiğ niz dort yarmaya dayanırsa kızdan Perdant'ı alın. Bunu aynı kalede sol altta bulunan küçük bir evdeki tek gözlü asi fidere götürün, oda size Collan versin. Ve onu Swind'lere verin, Swind erden 3500 gold karşılığı Armour ve Ruby alın, ve tekrar tek gözlü adama gidin, böylece hem swind'ler hemde tek gözlü asi ve adamları sizin tarafınıza geçer.
4) F16'da tuşların görevlerini yazarmısın.
FEVZİ & OĞUZ ALTUNCU DÜNYA
I'M YOUR TRUTH TELLING LIES
1) Bazı ara yüklemeli oyunları Multiface I. ve II. ün içinde bulunan Nova Transler ile diskete ata bilirsin
2) Koala Painter veya Art Studio I
3) Thanx
4) Hız yerme - Hız kesme, U Tekerlekleri açıp kapama, P Pause, F1 ekran ayarı
1-6 Ven sıralamas
I'M YOUR REASON AJBIS
Face In The Wind / We're Riding The Storm, We'll Stay Our Course Whatever Will Come Wondering Souls In The Sea Of The Damned Death Or Glory WE RE RIDING THE STORM
1) Leonardo yu bitirdim ama son ekranı çıkmadı, son ekranı çıkan bir Leonardo varmı?
2) Kasetteki Sim City, Corner Command ve Kenny Dalglish Save/Load işlemlerinin hepsini bozuk ?3) Diplomacy'yi kasette ödemeli yollarmısınız.4) Kasette bir iki FRP önerebilirmisin.BÜLENT BOLAT / PORT ROYAL
I'M INSIDE OPEN YOUR EYES, I'M YOU
1) Bizdeki Leonardo da herhangi bir arıza yok, ama biliyorsun oyun kopyalamak yasak
2) Sim City dışındakiler çalışıyor
3) Üzgünüm.
4) Times Of Lore kasetteki tek FRP
Bu aylıkta bu kadar Sizler dersler arasında bilgisayar oynayabilip, takıldığınız yerlerle karşılaşırsanız adresimi biliyorsunuz
BARIŞ YALÇINKAYA PK.205 BEŞİKTAŞ

SEHA ASSEMBLER

Selamlar yeni bir assembler köşesiyle yine beraberiz. Bu ayki konumuzu geçen ay başladığımız copper çipi oluşturuyor. Bu sayıda skip komutunu, yatay ve düşey pozisyonları nasıl kontrol edebileceğini ve örnek copper listesi ve çalıştırma rutinlerini bulacaksınız.

SKIP KOMUTU : Skip komutu, wait komutu gibi bir pozisyonu bekler ve tarama o pozisyona ulaşmışsa yada daha fazla ise bir sonraki komut çalıştırılmadan atlanır. Skip komutu diğer copper komutları gibi 32 bit yani iki longwordden oluşur. Bu komutun bitleri aşağıdaki listede gösterilmiştir.

İlk word :

Bit no: 0 , 1 yapılır.

Bit no 8-15 , raster ışınının y pozisyonu (yatay).

Bit no 1-7 ; raster ışının nx pozisyonu

İkinci word

Bit no: 0 , 0 yapılır.

Bit no 1-7 , x pozisyonunu kontrol eden bitler

Bit no 8-14 , y pozisyonunu kontrol eden bitler

Bit no 15 , BFD bit (Blitter finished disable) Bu bit blitterın işlemini bitirip bitirmediğini kontrol eder. Bu komut için geniş açıklamayı ilerki sayfalarımızda bulabilirsiniz. Örnek olarak aşağıdaki komutu inceleyebilirsiniz

dc.w $6401,$ff01 , yatay pozisyon 100 (=$64) aşmış yada geçmiş ise bundan sonraki komut atlanır.

KOMUT UZUNLUKLARI : Tüm Copper komutları, hafızada iki 16 bitten yani bir longwordden oluşur. Her bir komutu çalıştırdığında,32 bitlik bilgiyi kendi belleğine yükler ve çalıştırır. Ayrıca her copper komutu memory-bus tan beş cycleları çalarak işlevlerini yürütürler.

COPPER SINIRLAMALARI : Copperın, bireysel olarak hardware registerlerine etki edebildiğini onlara veri transferi yapabildiğini biliyoruz. Bunun dışında copper ile belirli alanlarını etkilemek istiyorsak, bunu copper ile direkt olarak değil de, diğer bir yardımcı çip olan blitter ile yapmalıyız. Copper sayesinde, blitter a çeşitli kopyalama silme yada çeşitli taşıma işlemlerini yaptırabiliriz.Copperla hardware registerlerine veri transferi yaparken bazı limitlerle karşılaşırız.Bunlar ;

1) Copper kesinlikle $010 ($DFF020) adresinden küçük hardware registerlerine etki edemez.

2) Coprocessör $020 adresinden yüksek olan tüm hardware registerine istenildiği anda ulaşabilir

3) $010 - $020 adresleri arasında olan registerlerine ulaşmanın tek yolu, COPCON registerinin COPPER DANGER BIT adlı bitini 1 yapmaktır.

YATAY POZİSYON : Bir raster pozisyonu yatay olarak $0 değeriyle $E2 değeri arasında olabilir. Böylece tam 113 adet x pozisyonu bulunmaktadır. Fakat bu pozisyonlardan $04 değeri ile $47 değeri arasında olan pozisyonlar, low-res bir ekranda ekranın yan bölgelerinde kalır ve burada sadece $180 nolu renk olan arkaplan rengi gösterilebilir.

DÜŞEY POZİSYON : Bir raster pozisyonunun düşey pozisyonuna raster çizgisi de denilebilir. Normal olarak 312 adet düşey pozisyon mevcuttur.

COMPARİSON (KARŞILAŞTIRMA) BITLER : Hatırladığınız gibi copper pozisyonlarını kontrol için (WAIT komutu) ikinci 16 bit karşılaştırma belirleyici bit olarak kullanıyorduk. İkinci wordün 14 - 1 bitleri arası her zaman 1 yapılmalı. 15. bit ise MOVE ve SKIP komutlarını ayırıcı görev yaptığından komutun cinsine göre 1 yada 0 değeri yazılmalıdır. Normalde WAIT ve SKIP komutlarındaki ikinci wordde belirtilen pozisyon, o anki tarayıcı video ışınının pozisyonu ile karşılaştırılmakta, buna göre bu komuttan sonra gelen MOVE komutu işleme konulmaktadır. WAIT yada SKIP komutlarının ikinci wordu ise x yada y pozisyonlarından hangisinin yada hangisinin hangi pozisyona kadar karşılaştırılmakta kullanılacağını belirler. Örneğin

Comparison enable bitleri %0000111110010000 şeklinde olursa pozisyon bitleri ise %0000011111101110 şeklinde olursa, sadece pozisyon bitlerinin sayı olarak comparison bitleriyle karşılığı olan bitlerin değeri 1 ise, tarama pozisyonu ile karşılaştırılır.

COPPER REGISTERLERİNİ KULLANMASI : Copper kullanımına ayrılmış birçok hardware register vardır. Bu hardware registerleri, copper'ı başlatmak, çeşitli durumları kontrol etmek gibi fonksiyonlara sahiptir. Copper ile ilgili hadware registerler üç bölümde incelenebilir. Bunlar ,

1) Copper listesinin yeri ile ilgili registerler.

2) Atlanılacak adreslerle ilgili olanlar.

3) Copper control registerleri.

Şimdi bu türleri tek tek inceleyelim ..

YER REGISTERLERI . Copper listesi-
n yenni copper'a bıdırmek çın kullanılan harware registerlerıdır. Bu amaç la 4 adet register ayrılmıştır Fakat bu registerler adres belirlemede kullanıldığından, 4 register Hi-pointerlar ve low-pointerlar ıkışer, ikışer ayrılmıştır Bu registerlerin adları şöyledır
COP1LCH İlk copper listesi adresının yüksek 3 bıtı
COP1LCL İlk copper listesi adresının alt 16 bıtı
COP2LCH İkıncı copper listesi adresı nın yüksek 3 bıtı
COP2LCL İkıncı copper listesi adresı-n n a t 16 bıtı
Hardware registerlerıne bazı adresleri yazmak ıçin mutlaka ıkı adet hardware registerı gerekmektedir bu amaçla adres yaz lması gereken registerler ıkı ayrı register olarak, bırısı hıgh 3 bit, dığeri se low 16 bit adresi alır Bunun sebebi hardware registerlerının 16 bit olması fakat bu reg sterlere yazılacak chip ram adreslerının 19 b t olmasından doğan bir durumdur Örnek olarak COP1LC reg sterı COP1LCH ve COP1LCL olarak ıkıye ayrılmıştır COP1LC reg sterine $25000 adresını yazmak ıçın, ılk önce COP1LCH'ye $0002 değerını daha sonra COP1LCL registerine ise $5000 değerini yazmalı sın z
ATLAMA ADRES REGISTERLERI
Atlama adres registerlerınden bırıne yazdığın zzaman, copper belirtilen COPLC adresine atlar ve copper listesı n o adresten yenıden başlat r Bu şlem ıçın ık. adet register ayrılmıştır Bunlar ;
COPJMP1 , Copperın COP1LC deki adresten yenıden başlat lmasını sağlar.
COPJMP2 , Copperın COP2LC deki adresten yenıden başlat lmasını sağlar.
COPPER KONTROL REGISTERLERI
Daha öncede gördüğümnüz gibi, copper ,stenildiği zaman bazı hardwa re reg sterlerine k,sıtlama olmaksızın ulaşabılıyor, $10 - $20 adresler' aras nda bulunan registerlerine ise sadece copper kontrol regısterındekı CDANG (Copper Danger Bit) bitının 1 yapılması durumunda ulaşabılıyordu. İşte copper kontrol regısterı bu ışlemı yapabılmemız sağlamak için ayrılmıştır Copper kontrol bitın n adı COPCON'dur ve kullanılan sadece bır adet bıtı vardır. Bu bit CDANG bitidir.
ÖRNEK COPPER LISTESİ : Şımdıkı örneğımız herşeyiyle tamam ve çalış

maya hazır bir copper komut listesidır Copper sistemız, iki bitplanelik (birisi $21000, diğeri $25000 adreslerinde olmak üzere) Ekran renkleri ise beyaz, kırmızı, yeşil ve mavidir Fakat beam pozisyonu 150 (y pozisyonu) ye geldiğınden renk yazmaçları değiştirilir ve renkler, sıyah, sarı, uçuk mavi ve eflatun olarak değışınlır Şımdı örnek listeye bir göz atalım...

```
COPPER_LIST

  Bitplane pointerlerinden ikisine
$21000 ve $25000 adreslerinin yukle

DC.W    $e0,$2      ,$E0 (BPL1PTH)
registerine $2 değerini yükler
DC.W    $e2,$1000   ;$E2 (BPL1PTL)
reg sterine $1000 değerını yükler.
DC.W    $e4,$2      ;$E4 (BPL2PTH)
registerine $2 değerini yükler
DC.W    $e6,$5000   ,$E6 (BPL2PTL)
registerine $5000 değerını yükle

  Renk registerlerini ayarla

DC.W    $180,$0FFF      ,$180
(COLOR00) reg sterine beyaz ($fff)
rengini yukle
DC.W    $182,$0F00      ,$182
(COLOR01) registerine kırmızı ($f00)
değerını yükler
DC.W    $184,$00F0      ,$184
(COLOR02) registerine yeşil ($f0) değerini yukle
DC.W    $186,$000F      ,$186
COLOR03, registerine mavi ($f) rengi
yükler

, 2 bitplane kullanan düşük çözünürlükte bır ekran aç.

DC.W    $100,$2200      ;2 bitplane, lores, color on

;  Taranması ımkansız bir noktayı bekleyerek copper listesini bitir

DC.W    $FFFF,$FFFE     , Taranması ımkansız olan 254,255 noktasını bekleyerek copper listesini bitirir
```

COPPER LISTESINI YAPTIKTAN SONRA ÇALIŞMASINI SAĞLAMAK
Copper listesini, başlatmak için ıkı yol izleyebılırız. Bunlardan birisi direkt hardware aracılığıyla digeri ise graphic.library aracılığıyla. Hardware registerleriyle çalıştırmak her zaman daha hızlı ve daha güvenli olduğundan bu yolu seçmemiz daha akıllıca olmakta dır. Copper listesini assembler'da yazdıktan sonra aşağıdaki küçük programcıkla çalıştırabilirsiniz.

```
LEA   $dff000,a1        ; a1 = custom chiplerinin adresi.
LEA   COPPER_LIST,a0    ; a0 = bıraz önce yazdığımız copper listesinin adres
MOVE.L a0,$80(a1)       ; a0'da bulunan copper listesi adresini COP1LC ($dff080 registerine yükle. Burada normal olarak $80 ve $82 registerlerine liste adresi yazılır.
MOVE.W $88(a1),d0       ; Copper'ın COP1LC çın COPJMP1 den PC adresş almasını sağlar
```

Ikıncı yol olan graphics.library yoluyla açma yolu ıçın ise şöyle bir program yazmalısınız.

```
  graphics.library'yi aç

move.l $4,a6
move.l #'graphics.library',a0
jsr   -408(a6)
move.l d1,a6
;
; Copper listesini çalıştır
.
move.l #COPPER_LIST,a1
move.l a1,$32(a6)
```

Bu kodu girip çalıştırdıktan sonra, copper çalıştırılacak, istenin sonuna gelip, ımkansız noktayı bekleyince yine başa dönecek ve listeyi baştan çalıştırmaya başlayacaktır
COPPER'I DURDURMAK Daha öncede gördüğümüz gibi copper taranması ımkansız bir bölge taranmaya çalışıldığı zaman duruyor ve yine listenin başına dönüyordu Copper x pozisyonu olarak $e2 pozisyonundan sonrasını tarayamadığını biliyoruz. Böylece bız $ff,$fe gibi bir pozisyonu tararsak, copper $fe, xpozisyonuna ulaşamadığı için listenin başına döner
Bu ayfıkta bu kadar. Bir dahakı aya kadar hoşçakalın ve mektup yazmaya devam edin. Mektupların zınkonuyla ilgili olması na özen gösterin. Özellikle komik mektup yazanların mektuplarının yayınlanma şansı %100.
BURAK ÖZIŞIK

AMOS ROM

Selam, yeni bir amos köşesiyle yine karşı karşıyayız. Mektuplara ve konulara geçmeden önce AMOS köşesinin de 1 yaşına bastığını hatırlatmak istiyorum. Hediye erinizi posta kutuma gönderebilirsiniz, teşekkürler.
Konularımıza geçmeden önce mektupları cevaplandıralım, İstanbuldan Yasin Gencer'in sorular şöyle
1 - PAL ile NTSC arasındaki fark nedir ?
2 - Amos'un yeni çıkan compileri, amos 3D'si ve amos update'i geldimi ? Geldiyse nereden bulabilirim
3 - Sanskritçe amos manual varmı ?
Cevaplar,
1 - Bu ikisi de çok benzer televizyon sistemleridir. PAL ve NTSC sistemlerinin farkı PAL ekranlarda yatay olarak 313 çizgi olması, NTSC ekranlarda ise 265 çizgi olmasıdır. Örneğin sierra firmasının tüm oyunların ekranları NTSC sistemine göre design edilmiştir. Pal amigalarda bir ekranın full yüksekliği 256 pixeldir, NTSC olanlarında ise bu sayı 200 e düşer
2 - Evet bunların hepsi piyasaya çıktı ve ülkemize geldi. Elde etmek için dergiye mektup yazabilirsiniz
3 - Maalesef hayır. Bende sadece Almanca, İngilizce ve Fincesi var. Özellikle Fince olanı çok komik. (Sanskritçe ha ? Komik olmanın başka yollarda var Yasin !)
SEKA assembler köşesinde yer kalmadığı için S.A'a gelen bir mektubuda cevaplamak istiyorum !!!
Mektup apo abinin çekmecelerinde 4 ay kadar kalmış olmasına rağmen oldukça ilginç bir mektup. ALPER İNUĞUR'dan gelmiş soruları şöyle,
1 - Sende metalcimsin ?
2 - Library rutinleri için bir kitap önerebilirmisiniz ?
3 - Köşenize bol mektup yazsak sayfa sayınız artabilirmi ?
İşte cevapları
1 - Kendimi metalci sınıfına sokmamakla beraber, Bach'tan rap ve metale kadar olan her türlü müziği algılayabilirim
2 - ROM KERNAL MANUAL - LIBRARIES & DEVICES kitabı işini görecektir
3 - Köşemize bol mektup yazsanız, sayfa sayımızda artma olamaz çünkü bu, üniversite ve okul ikilemiinde ölümle pençeleşen biz ölüme sürükler, kanımızı dondurur, yazı oluruz. Ama eğer bol mektup yazarsanız, çok sevinirz ve mutlaka cevaplar, yayınlarız
Bu arada Alpercığım projen maximum tuttum, bana üstünde adın adresin yazan ve pul yapıştırılmışbir zarf gönderirsen sana pin numaralarını ve chip adreslerini gönderebilirim
Şimdi de bu aykı konumuz olan mouse kontrol komutlarını öğrenelim. Mouse'u kontrol etmek için, 8 ayrı komut kullanabiliriz. Bu komutlar ve detaylı açıklamaları aşağıdaki gibidir.
HIDE KOMUTU : Hide komutu, 1 nolu sprite olan mouse pointerını saklamaya yarar. Yani mouse pointerinin ekranda görülmemesini sağlar. Komutun kaç kere verildiği, sistemdeki bir bufferda tutulur. Daha sonra bu say SHOW komutunun sayısıyla karşılaştırılır. Komutun iki kullanım şekli olduğunu söylemiştik. İlk kullanımı şöyledir ;
HIDE
Bu tip kullanımda daha önce bahsettiğimiz gibi buffera sayısı yazılır. İkinci kullanım şekli ise aşağıdaki gibidir
HIDE ON
Bu tür kullanımlarda, komutların veriliş sayısı göz önüne alınmaz ve komut verildiği anda ne olursa olsun mouse pointeri kapatılır
SHOW KOMUTU : Hide komutunun tersidir. Show komutuyla hide komutuyla kapatılan mouse pointer, yeniden gösterilir. Bu komutun da iki ayrı kullanım şekli vardır. Bunlar
SHOW
SHOW ON
CHANGE MOUSE KOMUTU : En yararlı komutlardan biridir. İstendiği anda mouse pointerinin şeklini değiştirmek amacıyla kullanılır. Örneğin progreamınızda yükleme işlemi yaptığınızda mouse pointerini saat şekline sokabilirsiniz. Fakat pointeri sadece 3 şekle sokabiliyorsunuz bunlar,
M Şekil
1 Ok
2 Çarpı
3 Saat
Komutun yazım şekli ise şöyle.
CHANGE MOUSE 2
mouse pointerini 2 nolu şekil olan çarpı şekline sokar
= MOUSE KEY FONKSİYONU : Mouse buttonlarından herhan

gı birine basılıp basılmadığ nı kontrol eder. Hangi butona ba s ld ğ üç bitin yardımıyla bulunur. Bu bitler ;

BİT BUTTON
0 SOL
1 SAĞ
2 ÜÇJNCÜ

Örnek

```
Curs off
Do
Locate 0,0
M = MOUSE KEY Print "Bit değeri:";Bın$(M,8);", M sayısı:" M
Loop
```

= MOUSE CLICK .

= MOUSE KEY fonksiyonu gibi mouse buttonlarını kontrol eden bir fonksiyondur. Fakat =MOUSE KEY fonksiyonundan çok önemli bir farkı vardır. MOUSE KEY herhangi bir mouse buttonuna 'o anda basılıp basılmadığını', MOUSE CLICK fonksiyonu ise herhangi bir mouse buttonuna 'herhangı bir anda basılıp basılmadığını' kontrol eder. Bitlerin numara ve kullanımları aynıdır. Komutabir örnek vermek istersek ;

```
Curs Off
Do
M=Mouse Click
If M<>0 THEN Print "Bit değeri:";Bın$(M,8);", M sayısı:",M
Loop
```

= X MOUSE = : Mouse'un x pozisyonunu kontrol etmeye yarar Komutla, mouse po nterini istenen bir pozisyonada götürebilirsiniz Örnekler.

```
PtrX XMOUSE
XMOUSE = 100
```

= Y MOUSE = : Mouse'un y pozisyonunu kontrol etmeye yarar T,pkı XMOUSE fonksiyonu gibi kullanılır Mouse'un x pozisyonunu okumak yada değiştirmek amacıyla kullanılır Örnekler .

```
PtrY = YMOUSE
YMOUSE = 128
```

LIMIT MOUSE : Mouse u belirlenen bir alan arasında limitlenir Mouse verilen pozisyonlar dışına çıkamaz Komutun yazımı şöyledir

LIMIT MOUSE x1,y1 TO x2,y2

Burada x1 y1 noktası limit olacak alanın sol üst köşesini, x2,y2 noktası ise sağ alt köşesini belirtir. Limiti kaldırmak için ise LIMIT MOUSE komutunu parametresiz olarak vermelisiniz Örnek ,

```
LIMIT MOUSE 128,128 TO 304,240
LIMIT MOUSE
```

Bu aylıkta bu kadar Bir daha ki sayıda Sprite ve Bob çarpışmalarını ve bu çarpışmaları kontrol etmeyi öğreneceğiz Bir dahaki aya kadar kendinize iyi bakın ve bana yazmay. unutmayın

BURAK ÖZIŞIK

GÖZTEPE

BİLGİSAYAR MERKEZİ

★ Amiga 500-Commodore 64 (Teleteknik Garantili)
★ Geniş oyun arşivi,Utility programları.
★ Joystickler, Disk Drive'lar, Disketler, Monitörler, Ek Hafızalar ve diğer Bilgisayar Ürünleri, Kaliteli ve Ucuz.

TAŞINDIK!
Yeni Yerimizde Hizmet Vermeye Devam Ediyoruz

Ziverbey Cd. Faik Reşit Unat İlkokulu ve Kadıköy Ticaret Lisesi Karşısı, Pınar Sok.No: 1/A Göztepe-Çemenzar

PROGRAMCILAR ARANIYOR

Yeni bir döneme girilen ülkemizde tüm yazılımlar artık değer bulacaktır. *AMIGA* ve PC için yazdığınız TUM PROGRAMLARI TEKİLASOFT desteği ile değerlendirin...

Hazırladığınız programları **yüklenin ve bize gelin..** Eğer ulaşamıyorsanız Bir diskete demosu**'nu kaydedip gönderin. İnceleyelim. Eksikler varsa** g.derip,**beraberce programı kullanılır hale getirelim.**

AYLIK OYUN ACIKLAMALARI BİLGİSAYAR DERGİSİ

PK:205
Beşiktaş,Istanbul
TEL:159 70 63

ARADIĞINIZ OYUN BURADA VARSA

BİZDE DE MUTLAKA VARDIR

BEŞİKTAŞ
BİLGİSAYAR

Şehit Asım Cad. No:51 Kemet İşhan. Daire:6
Beşiktaş, İSTANBUL

2 - 3 ay evvel Amiga da OOopps- Up oynuyordum Kendi kendime niye boyle bir oyun Commodore da yapilmiyor dedim? Bu dedigimi duyan OCEAN hemen PANG i yapip piyasaya surdu **PANG, oyunu** oldukça basit ekranin üstünde belli sayida toplar var bu toplari silahinizla vurup parçaliyorsunuz Oyunu iki kişi oynamak super zevk veriyor. Oyunu yukleyince PANG'in resmi çikiyor Aslinda sadece PANG logosundan oluşan bir resim Ateşe bastiğinizda oyuna geçiyorsunuz. Burada once bir dunya haritasi karşinizа çikiyor (Her buray ne kadar Turkiye ve bazi ulkeler olmasada buray dünyaya benzetebilirsiniz!) ve Japonya da da bir uçak göruyorsunuz Fire a bastiğinizda oyun başliyor Oyuna baslamadan size ekrani anlatayim Ustte solda kac hakkiniz kaldiği, onun yaninda zamaniniz, altta solda birinci oyuncu için sagda da iki oyuncu için puani ortada kaçinci bolumun, kaçincisinda oldugunuzu goruyorsunuz Onun altinda ise high score var Fuji dagi grafiğiyle başliyorsunuz Tek tek bolumlere bakarsak Fuji Dağı, Kieren Dağı, Zumrut Tapinagi, Avustralya, Taç Mahal, Leningrad, Paris Londra, Barselona Atina Misir Kenya Newyork Maya Uygarliği Antartika Eastern Island ve bu bolumle oyun bitiyor. Bu her bolumde söyledig m yerlerle i gi çok guze çizilmis grafikler var Mesela Newyork ta Hurriyet Heykeli Leningrad da Kremlin Sarayi, Maya da eski Antik Maya Harebeleri. Oyunda ayrica çeşitli objeler var. S ah objesi, silahinizi değiştiriyor. Uzun bir çubuk şeklinde mermi atarken, şimdi mermi gibi kesik kesik silah bomba objes. heps ni en kuctk parçalarina kadar ayiriyor Saat ise belli bir sure parçalari durduruyor Boylece vurusları daha rahat yaparsiniz Bo umlerin sonunda duşen yaprak s ze 1000 puan kazandiriyor Yan yana duran iki kola siseşini andiran ob e, size ip şekl ndek mermili si ahta ar ka arkaya iki merm atmanizi sağ ar Çapa şekl ndek obje sizi ölumsuz yapiyor , Tabi ki belli bir sure cin Dik ça pa ise ip şekl ndek merminizi bir top çarpana kadar ekranda tutar Ekranda uçan kuşları vurduğunuzda ise gene alti puan kazandiriyor Butun objeler bu kadar To plam 51 bölumden oluşan muthiş grafiklerle mütnis b r oynanabilirlikle, muthiş bir muzikle dolu olan PANG i herkese ama herkese tavsiye ederim. Gerçekten Mega!

CENK KÖSEOGLU

STRIKER MANAGER

Hey millet Hadi sevinin(Hayoooo!) Durun yahu niye seviniyorsunuz ben dedim diyemi? Yani ben öldesem ölecekmisiniz Ne saf insanlar varmis ya. Bi sevinin dedik gulmekten kafildilar Şimdi ben oyunu kime anlatacagim Hadi kalkin burada biz boşuna çene (klavye) patlatmiyoruz Oyunumuzun adi Striker Manager Bu isim demek istiyorki bu bir menajerlik oyunu Biz boşuna sevinin demedik

Oyunu yüklediğinizde ilk önce kullanacağınız dili seçebilmeniz için bir menü çikiyor. Ingilizce Almanca, Fransizca, Italyanca ve Ispanyolca dan birini seçebilirsiniz. Bir süre yüklemeden sonra oyuna geçiyoruz. Burada sirasiyla oyuna başlayacağin 2 yil, ligde galibiyete kaç puan verileceği oyunu Joystick veya Mouse'larini oynacağınız ve isminiz soruluyor Oyun iki kişilikte oynanabildiğinden 1 menajerin ismini yazdiktan sonra 2 menajerin ismi isteniyor Eğer tek kişi oynamak istiyorsanız Esc'e basmalisiniz Yok ben bir arkadaşima oynayacağim diyorsanız o da ismini buraya yazabilir. Oyun sirasinda F2 tuşuyla sirayi ona geçirebilirsiniz Şimdide menajer ve futbolcu olarak görev yapacağin z takimi seçmeniz gerekiyor (Bu özellik biraz Player Manager'dan araklama galiba). Takimin özelliklerini iyice inceleyin Dikkat etmeniz gereken size verilen ana para takimin siralamadaki yeri ve oyuncularin güçlendir Eğer kabul edersenız Accept, etmezseniz Decline seçeneğin seçmelisiniz Sonunda bir takimi seçtiğiniz, düşünerek devam ediyoruz.Şimdi geldik ana seçim ekranina Bu seçenekleri açiklamaya başlayalim

FIXTURES. Içinde bulunduğunuz haftanin fikstürünü gösterir Alt tarafta bulunan Last, Next seçeneklen ile diğer ülkelerin fikstürlerini görebilirsiniz Return sa ana menuye dönmek içindir

LOAD/SAVE: Format Disc ile bir disketin içindeki bilgileri silebilir Delete File ile kaydettiğiniz bir oyunu silebilir Load a File ile öncedan kaydettiğiniz bir oyunu yükleyebilir ve Save a File'la kaldiğiniz yeri diskete kaydedebilirsiniz. Yaniz dikkat edin bir lig boyunca oyunu en fazla 5 kere Save edebilirsiniz. Directory dakette olan oyunlarin listesini verirken Main menu ana menuye dönmenizi sağlar

CUPS: Bu seçeneğe kliklediğinizde karşinıza 10 tane kupa ismi çikacaktir. Bunlardan herhangibirini seçerek o kupada oynanan maçlari görebilirsiniz. Ülke kupalarinin yanisira Avrupa ve UEFA kupasida seçeneklere dahil edilmiş

LEAGUE TABLES: Bu seçeneği seçtikten sonra hangi ülkenin kaçinci liginin puan tablosunu ekrani getirmek istediğiniz belirtmeniz gerekiyor Sol taraftaki bayraklar 1 lig sağ taraftakiler ise 2.lig içindir Bunu da seçtikten sonra puan tablosunu görürsünüz. Altta kaçinca haftanin oynandiği ve ligin bitimine kaç hafta kaldiği (LMTG) yaziyor Üstteki New League seçeneği seçeceğiniz başka bir ülkenin puan tablosunu ekrana getirmek içindir Club Data seçeneğiyle, seçeceğiniz bir kübün genel durumunu görebilirsiniz Fixtures seçeceğiniz bir takimin o yil boyunca oynayacağı maçlari ve oynanmiş maçlarin sonuçlarini gösteriyor Performance seçeneği puan tablosunu gördüğünüz ligdeki takimlarin oynadiklari maçlardaki performanslarini verir Buradaki W harfi galibiyetleri L yenilgileri, D ve X beraberlikleri gösterir Puan tablosundaki Edit Name ile takimlarin isimlerini değiştirebilirsiniz. Son seçenek ana menuye dönmenizi sağlar

TRANSFERS. Hangi ülkenin kaçinci liginden transfer yapacağinizi seçtikten sonra karşinıza buradaki takim listesi çikiyor Bu takimlardan birini seçerseniz ve eğer takim bir oyuncusunu satiyorsa transfer yapabilirsiniz demektir Bu seçeneği ile ilk önce oyuncuya ne kadar transfer ücreti vereceğinizi ayarliyorsunuz. Bundan sonra maç primini ayarlamaniz lazim. Bilgilerin en altında görülen oyuncunun o anda aldiği ücretler (Wage) yuksek vermeye dikkat edin. Son olarakta kaç yillik kontrat yapacağinizi söylüyorsunuz Eğer iki kişi oynuyorsanız arkadaşinizda bu işleri yapiyor En sonunda en yüksek parayi veren oyuncuyu aliyor. Transfer yaparken unutmamaniz gereken takiminizin ihtiyaci olan futbolcuyu almak olmalidir. Yani oyuncu oyuncudur diye takimi kreş gibi doldurmayin İrlanda liginde çok ucuza çok dandik oyuncular var İsteyorsanız onlari alip geliştirin ama ondan sonra fişk olduğunuzda bana gelip kafa atmayin

Bir oyuncunuzun kontrati bittiği zaman karşinıza bir ekran geliyor Burada üstte oyuncu hakkında bilgiler altta Wage i artirip düşürme ve 2,3,4 yil ilk kontrat imzalama gibi seçenekler çikar. Wage'i istediğinize ayarlayip oyuncunuza alttaki seçeneklerden bir teklifte bulunabilirsiniz

RESULTS Geçen hafta oynanan maç sonuçlarini buradan öğrenebilirsiniz Geriye her maçin sonunda silah zoruyla bütün ülkelerdeki sonuçlar görüyorsunuz ama hani unuturseniz bir bakmakta yarar var

SCORERS TABLE: Bu seçeneği seçtikten sonra istediğiniz bir ülkenin istediğiniz bir ligini isteyerek seçerseniz,ligde gol atmaya istekli futbolcuları istemli olarak görmeyi isteyip istemediğinizi anlamayi

isteriz (Bu cumleyi okumak isterken çikiran sevgili direktörümüze acil şifalar diliyoruz, *(Ne kadar naziksin Muradcığım, ben bunu senin yanina bırakamıyım-MAC)*. Sonuç olarak ligde en fazla gol atmiş oyuncularin kübünü,adini,attiğigol sayisini istede görebilirsiniz

STATEMENT Bu seçenekle takiminizin tüm parasal bilgilerini görebilirsiniz Debit kismi ile harcamalari, Credit'le gelirleri Account Details'la ise harcama veya gelirlerin ne yapildiğinigörebilirsiniz. This Weeks Balance o haftanin parasal durumunu gösterir Money in Bank satirı bankadan aldiğiniz borç varsa ne kadar olduğunu öğrenmenizi sağlar Alttaki seçeneklerden ilki ile 16 haftada,ikincisi ile 32 haftada ödenmek üzere bankadan borç alabilirsiniz

Takiminizi yönetip üst siralarda tutmayi başarirsaniz sponsorlar ve kulüp idarecileri size para desteği sağliyorlar

SQUAD DETAILS: Gelelim oyunun çoğunda kullanacağiniz menüye Burada 10 tane seçenek var Bol bol kullanin nasilsa bitmiyorlar Şimdi bunlari sirasiyla açiklayalim

Select Team - Bu seçenekle takimin oyuncu dizilişini ve forma rengini ayarlayabilirsiniz Soldaki formadan içerde sağdaki formadan deplasmanda oynanan maçlar için forma rengini belirlersiniz Ortada takiminizdaki tüm oyuncular gözükmektedir Bunlardan ikisinin yerini değiştirmek için ilk önce birincisini sonra ikincisini klıklemeniz yeterlidir Oyuncuları değiştirirken kalecilik(Gk) defans(Df) orta saha(Mf) santrafor(At) becerilerine ve dayanikliliğina(Ft)dikkat etmelisiniz Alttaki seçeneklerden Edit a name ile istediğiniz bir

64'ler sayfa 28

oyuncunuzun ismini değiştirebilirsiniz. **New Formation**'ı seçip bir taktik (3-5-2 gibi) yazarak takımınız o taktiğe göre ayarlayabilirsiniz. Altta seçeneklerden başka o hafta oynayacağınız takım la sizin takımın bilgileri verilmiş. Buraya bakarak güç karşılaştırması yapabilir ve takımınızı karş. takımı yenebilecek düzeye gelene kadar değişiklik yapabilirsiniz. Burada dikkat etmeniz gereken sizin defansınızın onların forvetlerinden, ortasahanızın onların ortasahasından ve forvetinizin onların defansından iyi olmasıdır. Çoğu zaman bu olmaz ama buna yakın birşey yaparsanız başarılı olursunuz demek

Train Players : Player Manager'da bile unutulan oyuncuları geliştirme bu oyunda unutulmamış ama çok basite indirgenmiş. Altta hangi mevkide çalışma yapılacağını seçtikten sonra oyuncularınızdan birine klikliyorsunuz. Böylelikle oyuncunuz o mevkide çalışmaya başlıyor.

Sell Players : Bu seçenekle oyuncularınızdan birini başka bir takıma satabilir veya kapı dışarı edebilirsiniz. Sell Player'ı seçip bir oyuncunuza tıklarsanız karşınıza oyuncunuzun özellikleri çıkacaktır. Burada Continue seçeneğine tıklayınca oyuncunuzu almak isteyen takımlar ve ödedikleri fiyatlar görünecektir. Eğer oyuncunuzu satmak istiyorsanız takımlardan birine satmak istemiyorsanız alttaki Decline All Offers'a basmanız. Bir oyuncunuzu her hafta bir kez satma girişiminde bulunabileceğinizide bu arada hatırlatalım. Takımınızdan bir oyuncuyu almak istediğinizde bunu da baştaki Sack Player seçeneği ile gerçekleştirebilirsiniz.

Arcade Practice : Oyunda söylediğim gibi, hem menajer hem oyuncu oluyorsunuz. Kadroya kendinizide alırsanız maç sırasında bazı gol pozisyonlarında top size gelebilir işte bu pozisyonlarda ellerinizin ayağınızın birbirine dolaşmaması için bu seçenekle gol atma alıştırması yapabilirsiniz. Bunu seçtikten sonra üç pozisyonla karşılaşacaksınız. Bunlardan kısasında normal atak yapacak, sonuncusunda ise penalt atacaksınız. Pozisyonlarda üzerinde ok olan oyuncu sizin. Oyuncunuzu hareket ettiremiyorsunuz. Bu nasıl şey demeyin. Yapacağınız tek şey sol tarafta açıyı gösteren ok istediğiniz yerdeyken sol button'a veya fire'a basmak. İstersenız kaleye vurmak yerine bir arkadaşınızada pas verebilirsiniz.

Team Injuries : Tüm menajerlerin en büyük derdi takımındaki oyuncuların sakatlanmaları veya kırmızı kart görerek bir kaç maç için ceza almalarıdır. Bizde bu oyunda çekinmeden menajer olduğumuzu göre bunlar bizimde en büyük derdimiz olacaktır. Örneğin bir derby maçından önce önemli bir oyuncunuz sakatlansa ne yapardınız (Gedik Gettii diye dövünürdünüz). Buradan oyuncularınızın disiplinsizlik puanların sakatlıklarının nedenlerini ve kaç hafta sahalardan uzak kalacaklarını öğrenebilirsiniz.

Club Employees : Bu seçenekle gözcünüzü (Scout), Fizik kondüsyon hocanızı (Physio) ve koçunuzu (Coach) ayarlayabilir genç takıma para yardımı yapıp yapmadığınızı belirtebilirsiniz. Ayrıca istediğiniz mevkide ve güçte bir oyuncu aramasıda yapabilirsiniz. Gözcünüzün iyi olması oyuncu ararken işini kolaylaştırır. Koç ise normal ve genç takıma antrenman yaptırmakla yukumlüdür. Belirttiğiniz oyuncuları çalıştırır. Genç takıma para ayırırsanız ilerde oradan yetişen oyuncuları kadronuza alabilirsiniz. Bu ekrandaki isimlere basarak kimleri işe alacağınızı belirleyebilirsiniz. Tabi işe aldıklarınızın ücretleri devamlı paranızdan eksilecektir. Search seçeneğini seçip ilk önce mevkii sonrada güç yazarsanız, aradınız güç ve 2-3 üstündeki oyuncuları, takımlarını ve transfer ücretlerini görebilirsiniz. Bu araştırmanın iyi olması gözcünüzün ne kadar iyi olduğuna bağlı.

Year Fixtures : Buradaki seçenekle Year yerine sizin oyunun başında belirttiğiniz tarih gelecek. Sonraları yıllar ilerleyince buradaki tarihte ilerleyecek. Sonuç olarak burası bulunduğunuz yılın fikstürü. O zamana kadar oynadığınız ve oynayacağınız maçlar burada belirtiliyor.

Managers History : Burada menajerlik hayatınızla ilgili bilgileri alabilirsiniz. Bu ekrandaki Capacity seçeneğiyle stadınızın kapasitesini arttırabilirsiniz. Ekranın ortasında ise sırasıyla yıl, çalıştığınız klüp, ülkesi, kaçıncı ligde olduğu, o sıralamadaki durumu, galibiyetler beraberlikler, yenilgiler, lig, UEFA ve Avrupa kupalarındaki başarı yazıyor. Alt tarafta solda, kaç yıllık kontratınız olduğunu, sağda ise kaçıncı sezonda olduğunuzu görebilirsiniz.

Strikers History : Siz takımın menajeri olduğu kadar aynı zamanda da futbolcusunuz. Buradanda bir futbolcu olarak durumunuzu öğrenebilirsiniz. Üstte ligde ve kupalarda, altta ise toplam olarak kaç kere oynayıp kaç gol attığınız yazıyor.

Match Timetable : Lig sonuna kadar yapacağınız maçları ve oynanmış maçlarda ne olduğunu buradan görebilirsiniz.

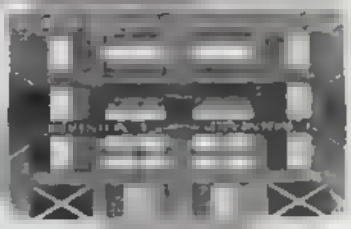
Squad Details menüsünün açıklaması bu kadar gelelim ana menüdeki son seçeneğe

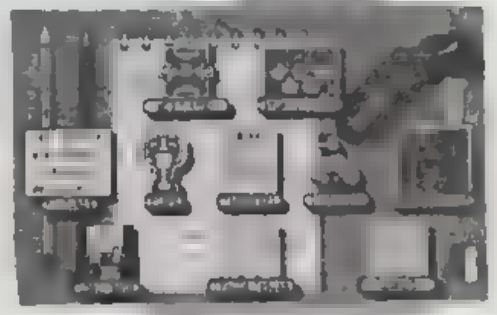
NEXT WEEK.

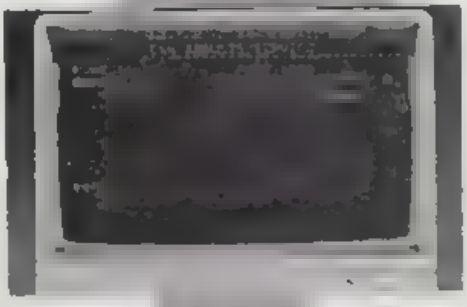
Tüm hazırlıklar bitirdikten sonra artık heyecanlanma zamanı geldi. Buradaki Match Results Only seçeneği tüm ligler deki maçların sonuçlarını almak içindir. Bu seçenekle maçınızı sadece sonucunu görebilirsiniz. No Highlights seçeneği karşınıza bir bilgisayar ekranı getirir. Bu ekranın üst tarafında takımlar alt tarafında ise dakika ve sayıcı sayısı yazılıdır. Üstte topun nerede olduğunu belirten devamlı yazılar çıkar. Defansta, Ortasahada veya hücumda iseniz sizin renginizde Defans, Midfield veya Attack yazısı çıkar. Eğer karşı takım bunları yapıyorsa bu sefer yazı onların renginde olur. Bir kişi pozisyon yakaladığında altta beyaz bir yazıyla olay ve sonucunu anlatır. Maç böyle sürer gider. Arcade Highlights'ta ise beyaz yazı çıktığı zamanla da pozisyonun görüntüsü verilir. Eğer No Highlight' veya Arcade Highlights' seçmişseniz maç sırasında space tuşuna basarak oyuncu ve taktik değiştirme ekranına geçebilirsiniz. Listeden oyuncularınız New Formation'dan taktiğinizi değiştirebilirsiniz. End Subs ile bu ekranda çıkabilirsiniz. Maçın sonunda tüm ülkelerin liglerinde oynanan karşılaşmaların sonuçları ekranına geliyor. Ekranın kaymasını sağ alttaki düğme yardımıyla durdurabiliyorsunuz. Düğmenin dışındaki başka yerlere basmak kaymayı yavaşlatıyor.

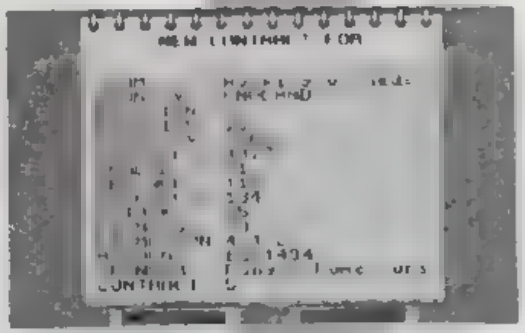
Oyun böyle sürüp gidiyor. Ligler bitince bütün ülkelerin liglerinde şampiyon olanlar, küme düşenler ve kupaları alanlar ekrana geliyor. Ayrıca başarı durumunuza göre Bonus puan alıyorsunuz. Striker Manager gerçekten harika bir oyun. Size güzel grafiğin her zaman önemli olmadığını gösteriyor. Şahsen ben grafikleri güzel olmayan hiçbir oyunu oynamazdım ama bu kuralı bu oyunla bozdum. Niye bozdun diye sorup kafanı bozmayın. Siz benim sabaha karşı 5'te, en yakın rakibime 6 puan fark atarak 1.ligе çıktığımdaki sevincimi bilemezsiniz tabi. Sizde aynı şeyi yaşamak istiyorsanız bu oyunu kaçırmayın.

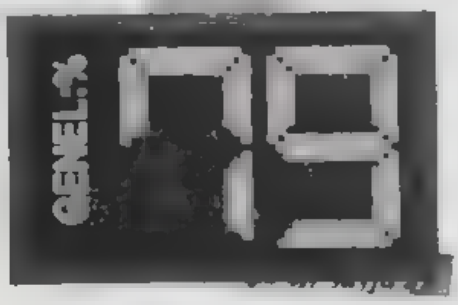
MURAD OMAY











B.A.T.ı oyun olarak herhangi bir sınıfa sokmak aslında oldukça güç. Bir RPG gibi özelliklere ayarlıyor. Bir advanture gibi bir çok bilmece çözüyor ve oyunun action bölümlerinde ter döküyorsunuz. Bu açıdan B.A.T benim oynadığım en iyi oyunlardan birisi. Oyunun genel olarak senaryosu şöyle

Olay XXII. YYın başlarında geçiyor. Bu tarihte İnsanlık Galaksiler konfederasyonunu kurmuştur. İnsanlığın ona kadar yaptığı yanlışlara düşmeksizin barış içinde yaşamaktadır. Fakat bu mutlu tablo fazla uzun sürmez. Vrongor ırkı canlı ve aynı zamanda şahıs (her oyunda bir tane vardır). Hapsedildiği yerden kaçarak Galaksiler konfederasyonunu Selenia adlı gezegeni yok etmekle tehdit eder. Selenia altı gezegenden düşmüş bir güneş sisteminin 2 gezegenidir. Yaşanmaya hiçte elverişli olmayan gezegenin büyük bir fanus içerisinde inşa edilmiş Terrapolis adlı tek bir kenti vardır.

Selenia Dünyanın Khergol (Kimyasal bir yakıt) ihtiyacının karşılandığı tek yerdir. Kaybedilmesi büyük bir felaket olur.

Oyunumuz yüklendiğinde önce güzel bir demo seyredebilirsiniz. Bunu sonra tuşlar geçtiğinizde

oyunun ana ekranını görürsünüz. Burada "Creation" seçeneğiyle yeni bir karakter hazırlayabileceğiniz gibi hazır olarak kayded ilmiş karakteri de ayarlayabilirsiniz. Bir karakterin özelliklerini değiştirebilenler ve değiştiremeyenler olarak anlayabilirsiniz. Karakterin temel özellikleri

Life Percent, Level, Experience, Caren and Hydration Level, Credits olmak üzere 6 tanedir. Bunları Creation ekranında değiştiremezsiniz ama karakterinizin birer parçasıdırlar.

Değiştirilebilir özellikleri başlangıçta 78 puanınız olup bunu akıllı bir şekilde dağıtmanız. Bir özelliğin alabileceği en yüksek değer 20dir. Aşağıda özellikleri ve benim önerdiğim puanları görebilirsiniz.

Force - Fiziksel Potansiyel - 15
Intelligence - Beyin Kapasiteniz belirler - 17
Charisma - Zihinsel ve fiziksel çekiciliğinizi belirleyen unsur - 12
Perception - Duyu gücü - 10
Energy - Yaşama isteği - 13
Reflexes - 11

Creation ekranının üzerinde yeteneklerinizi görebilirsiniz. Yetenekler Yüzde (%) olarak belirtilirler. Yetenekleriniz

- Chather (ikna kabileyeti ve konuşma yeteneği)
- Pick Locks (Kilit açma)
Dedection (sezi gücü)
Electronics (Elektronik)
Climbing (Tırmanma)
Evaluato (Değer belirleme)
Machanics (Mekanik)
Steal (Çalma)
Track (İz bulma)
Locate (Yer belirleme
Vigilante (İhtiyat)
Firing (Ateş etme)
Psychology (psikoloji)
Oyuna baş amadan bir silah almanızda fayda var. Sağ, sol ok tuşlarıyla çeşitli silahları görebilir, informat on ve onlar hakkında bilgi alabilirsiniz. Take ile alabilirsiniz
Benim tavsiyem bir Voktrasaf ve bir Nova almanız şeklindedir
Oyuna Terrapdısın hava limanında başlıyorsunuz. Siz bir B.A.T azanı olarak Vranger ve onun sağ kolu Merg oyu bulmalı Selena üzerindeki bombaları imha etmeli ve Konfederasyon da Vrangora yardım eden şahsı bulmalısınız (Bayağı kolay!)
İkonlar A) Şahın Gözü : Ekranda oyuna aktif olarak katılan birşey olmadığını gösterir. Sağ tuşla BOB menüsüne ulaşırsınız.
B) Yön oklar : Hareket yönlerinizi gösterir
C) Konuşma balonu : Bir karakterle konuşabileceğinizi gösterir
D) Şişe : Vucüdunuzun sıvı ihtiyacını karşılar
E) Azan logosu : Oyundaki aktif karakterlerden biriyle etkileşim kurmanızı sağlar
F) Soru işareti : Gereken işi yapmak için eksik materyal ya da hareket olduğunu gösterir
G) Kullanım ikonu : Bir makine kullanmanız gerektiğinde kullanabilirsiniz
Ekranda B.A.T logosu gördüğünüzde sol tuşla ana menüye geçebilirsiniz. Burada Look/ Search/ Drop. Health, Finish gibi menüler ve bunların alt menüleri bulunur
B.O.B MENÜSÜ
(Bidenectional Organic Computer) Her B.A.T azanı gibi sizinde kolunuza bir bilgisayar monte edilmiştir. Bu bilgisayar ikinci bir beyin gibi hareket eder. Bobda dört ana fonksiyon bulunur

Program 1; Bu program a karekteristik özelliklerin o anki durumunu öğrenebilirsiniz.
Program 2, Sağlık durumunuzu öğrenebilirsiniz
Program 3; Tercüme ve Elektrokardiyogram bu seçenekle başka bir dilan ama ve konuşma yeteneğinizi belirleyelebilirsiniz. Bu program aynı zamanda kalp atışlarının da kontrol eder. Acceleration seçeneği ile kalp atışlarını artırıp düşürebilirsiniz
Program 4; BOBun belki en yararlı özelliği programlanabilmesidir. Bu sayede azanınız bazı rutin işlemleri tekrar tekrar yapmaktan kurtulur
BOBun programlanmasında kullanacağınız komutlar ve parametreler şöyledir
KOMUTLAR ve PARAMETRELER
IF ALIEM
ENP IF MERIGO
DISPLAY/VRANGOR
TRANSLATE/THNGRY
ALARM THIRSTY
RESTART TIRED
END COOUNDED NEXT
NORMAL, ILL
Ben etkin BOB kullanımı için birkaç örnek program yazdım. Bunları değiştirip geliştirebilirsiniz
TERCÜME PROGRAMI (Her dili anlayıp konuşabilirsiniz)
IF ROBOT
TRANSLATE ROBOT
END IF
IF ALIEN
TRANSLATE
ALIEN
END IF
END

RESTART
SAĞLIK PROGRAM
IF HUNGRY
DISPLAY "Yemek gerekli"
IF THURSIY
DISPLAY "Su gerekli"
IF TIREP
DISPLAY "Uykun var"
END IF
RESTART
MERIGO veya VRANGOR ile karşılaşmanız
IF MERIGO
VARN
DISPLAY "MERIGO"
END IF
IF VRANGOR
VARN
DISPLAY "VRANGOR"
END IF
RESTART

B.A.T gerçekten muhteşem bir oyun. İyi grafikleri ve oynanabirliği ile insanda heyecan uyandırıyor. Action sahnesi çok başarılı
Tavsiyem oyun boyunca bir harita yapın ve sağlık durumunuzu ihmal etmeyin. Son söz "Mutlaka Alın"

TARKAN TENÜÇİN

...sayfa 31

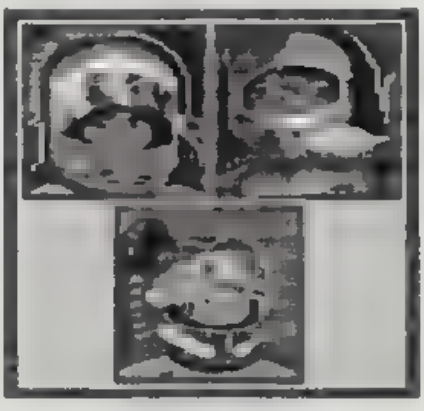
F1 GP Master

Formula 1 dünyada belkide en çok ilgi gören otomobil sporudur. Bu dalda yılın belli tarihlerinde, yılın belli yerlerinde yapılan yarışlar ünlü firmalar tarafından desteklenir. Formula 1 gokart ile başlayan yarış hayatının profesyonel son aşamasıdır.Böyle olunca da onca uğraşı ve çabanın karşılığını alır formula 1 yarışçıları. Şimdi bu kısa girişten sonra oyunumuzun konusu hakkında bir fikir edinmiştirsiniz. Bu oyun aracılığı ile artık sizde bir formula 1 pilotusunuz. İlk önce temsil edeceğiniz ülkeyi ve yarışçıyı seçmelisiniz. Seçim yaptıktan sonra yarışçının ismini değiştirmek mümkün. İlk sıradaki yarışçı Avusturyalı Gerard B. 33 yaşında. İkinci Amerikalı Ricard P. 31 yaşında. Üçüncü sırayı İngiliz Nigel Mansell alıyor.33 yaşında. Dörtle son yıllardaki ismini sık sık tekrarlatan bir yarışçı Brezilyalı Ayrton Senna. 29 yaşında. İtalyan Ivan C. beşinci sırada. 24 yaşında. Dünya şampiyonluklarını üstüste kazanan fransız yarışçı Alain Prost altıncı. 30 yaşında. İspanyol yıldız Pepe M. yedi numarada. 22 yaşında. Son sırayı ise Belçikalı Thirry B. alıyor. 25 yaşında.

Yarışçılarımızı bu kadar. Seçim yaparken herhangi bir fark söz konusu değil. Bundan sonra sıra yarışacağımız otomobili seçmeye kalıyor. Burada dört değişik Formula arabası var. Birincisi Ferrari V.10 1.5 L. Oyundaki en iyi iki arabadan biri. İkinci araba Mc Laren V.8 3.5 L. iyi arabaların ikincisi. Bu ikisinden başka ise William V.8 3.5 L. ve Jey House V.8 3,5 L. mevcut. Son iki araba Ferrari ve Mc Laren'a oranla daha kuvvetsiz. Burada seçmeniz gereken ya Ferrari yada Mc Laren. Ferrari ismi ve görüntü olarak cazip gelsede Mc Laren ondan bir gömlek daha üstün. Arabanızı da seçtikten sonra sıra gedi yarışmaya. Yarıştan önce ekrana arabanızın donanımı gelecek. Şimdilik donanım ekranında oynama yapamıyorsunuz. Gelelim yarışa. Yarışı kuşbakışı tepeden görünen arabanız ile yapacaksınız. Biliyorum bazılarınız yeter ama bütün yarış oyunlarında yukarıdan görüntülü oluyor diye yakınıyorsa yarış kısmı diğer basit oyunlarla kıyaslanmayacak kadar güzel. Toplam dört ayrı ülkede ve dört ayrı pistte yarışacaksınız. İlk yarış Amerikada ikinci Brezilya da üçüncü yarış San Marino da Dördüncü yarış ise Monte Carlo da gerçekleşecek.

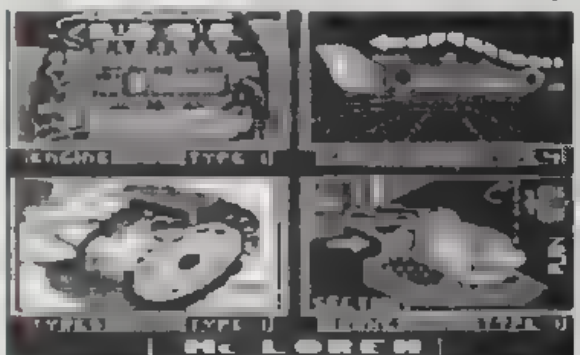
Yarış başlar başlamaz yapmanız gereken yanızca joystick'i ileri itmek olmalıdır. Diğer bu tür üstten görüntülü, Örneğin Warm UP yarış oyunlarındaki gibi garip kontroller yok. 150 KM hıza ulaştığınızda Ateş düğmesine basarak vites atın ve 302 KM'ye kadar hızlanın. Her yarış bir Quality ve beş Lap'den oluşuyor. Bazılarınız anlamadı. Yanı ilk olarak rakipsiz pistte yarışıp zamana göre sıralamaya girecek böylece esas yarışa kaçıncı başlayacağınızı belirleyeceksiniz. Daha sonra gerçek yarış. Burada sizin gibi yirmi rakip daha var ve pistte trafik bir hayli kalabalık. Doğal olarak bir çok kaza olacak. Genelde çarpma ve sürtünmelerin hız düşmesi dışında pek bir zararı yok. Ama siz inat edip zorla rakibinizi saf dışı bırakıp kolay yoldan geçmek için çarptığınızda çarpan bölgede ufak hasarlar meydana geliyor. Herhangi bir zarar karşısında ikaz duduğu sizi uyararak sınır ediyor. Birde sol aşağı tarafta arabanızın görüntüsü var. Burada çarptığınız veya hasar görmüş bölge renk değiştiriyor. (Pembe, Sarı, Siyah vb.) Renkler arttıkça durumun ciddiyetide artıyor. Genel olarak ilk renk pek önemli değil fakat renkler değiştikçe hızınız düşüyor. Bunları tamir etmek için pistin başlangıç yerine varmadan önce Pit yanı bakım bölgeleri var. Buraya yüksek süratle girmek mümkün değil.çünkü girmek için iyi bir dönüşe ihtiyacınız var. Pit'e girerken (aynı şey viraj ve yol daralmaları için de geçerli) ekranın üstünde uyarı mesajı çıkıyor. Pit için uyarı çıktığında vitesi küçültün ve joysticki serbest bırakın. Yeterli hıza ulaştınız. Sağ tarafa iyice yanaşın ve pit'e girin.

Bu bölümde ekranın sağında arabanızın ve teknisyenlerin görüntüsü var. Önemli olan pit'e girmeden önce ekranın aşağı kısmında



verilen ikazlar doğrultusunda arabanızın hasarlı olan yerlerini bilmeniz. Arabanın motorunda ve kanatlarında bir hasar varsa bu önemlidir zira hız kaybına yol açar. Ama lastiklerde birinci derecede hasar varsa vaktinizde kısa tutup lastik değiştirmeyle oyalanmıya bilirsiniz. İlk üç turda pit'e girmeyin. Bu vakitte rakiplerinizle aranızı açın. Daha sonra Dördüncü turda pit'e girin ve benzin alın. Benzin ikmali yapmadan beş turu tamamlayamazsınız. Gerekli tamirler varsa ekranda yazan ikonlara basarak tamiri gerçekleştirin. Tyre lastikler için,Engine motor tamiri için,Chass kanatlar için, Brake frenlerin tamiri için işe yarar. Bu arada Fuel konumuna basarak yakıt doldurmayı ihmal etmeyin.

Yarışı kazanmanız için ilk atıya girmeniz lazım. Eğer ilk yarışı kazanırsanız ekrana süreniz ve puanlarınız geliyor. Burada aşağı



64'ler sayfa 32

tarafta iki ikon mevcut. Biri Shop yani yeni parçaları almayı. Diğeri Race yani direkt diğer yarışa geçmeyi temsil ediyor. Siz ilk yarıştan sonra Shop ikonunu seçerek parça almaya gidin. Oyun içinde belli miktarlarda para kazanıyorsunuz. Bu para ile arabanızı en iyi parçalar ve motorla donatıp hızını 360 KM ye kadar çıkarabilirsiniz. Bir kere en iyi parçaları alınca (yani parçaların tamamı Type 4 cinsinden olursa) bir daha Shop'a uğramanıza gerek yok. Race seçeneği ile yarışa geçebilirsiniz. Yarışı hasarlı bir şekilde bitirmiş olsanız bile bir diğer yarışa hasarsız başlıyorsunuz. Yeter ki ilk altıya girin. Şimdi ise arabanızı bir sürat canavarına dönüştürecek parçalara bakalım.

İlk önce arabanızın temel öğesi motorlar:

Coworth 3.5 Lt V8 600 HP gücünde Dakikada 11 000 devir Fiyatı 235$

Hondor 3.5 Lt V8 650 HP gücünde. Dakikada 11 000 devir. Fiyatı 705$

Turbo 1.5 Lt V10 750 HP gücünde Dakikada 11 500 devir Fiyatı 2350$

Daha sonra hıza etki eden önemli bir faktör kanatlar

Green Arow Sürtünme katsayısı 0 24 CX Dayanıklılık %34 Ağırlık 104 CM

Jet Car Sürtünme katsayısı 0.22 CX Dayanıklılık %53 Ağırlık 101 CM

Lighnin: Sürtünme katsayısı 0.20 CX Dayanıklılık %68 Ağırlık 98 CM

Space Sürtünme katsayısı 0 8 CX Dayanıklılık %89 Ağırlık 95 CM

Geldik Lastiklere

Pirelli 1 Antiskid (Savrulmayı önleme) %35 Isınma %38 Balans 3/6 Fiyatı 230$

Pirelli 2 Antiskid %55 Isınma %50 Balans 5/1 Fiyatı 690$

Oldyar 1 Antiskid %68 Isınma %61 Balans: 6/5 Fiyat 1380$

Oldyar 2 Antiskid %86 Isınma %83 Balans 8/1 Fiyat 2000$

Ve son olarak Frenler

Weakone, Durma oranı %32 Dayanıklılık %41 Isınma. F.302 Fiyatı 220$

Fren'o Durma oranı %56 Dayanıklılık %63 ısınma F.339 Fiyat 600$

Stoppit: Durma oranı %78 Dayanıklılık %80 ısınma. F.375 Fiyat. 1200$

Hard I Durma oranı %99 Dayanıklılık %93 ısınma F.402 Fiyatı 2200$

Bütün parçalar bu kadar. Bu parçalardan almanız gerekenler daima son sırada olanları. Bu parçalara sahip olduktan sonra yarışta artık farklı galibiyet alırsınız. Ben oyunda son yarışa kadar geldim ve son yarışta oyun şifre sordu. Bendeki kopya olduğu için kodu bilemedim ve oyunun son ekranından ve son pistten mahrum kaldım. F1 Grand Circuit bence türünün en iyi örneklerinden. Üstten görüntülü araba yarışlarında birinci sırayı alır bence. Oyun başta insana zor gelse de oynadıkça alışılıyor ve parçaları tamamladığınızda oyun çok çok kolaylaşıyor. Zaten kısa olmasıda tek dezavantajı. Oyun bittiğinde hala daha fazlasını istiyor oluyorsunuz. Yine de bunun oyunu almanıza engel olmasına izin vermeyin. Türünün en iyi örneklerinden ve disketin iki yüzünü kaplayan F-1 Grand Prix Circuits'i temin etmenizde yarar var.

BARIŞ YALÇINKAYA

SOLOMON'sKEY

Selam. Şöyle sıradan olmayan bir platform oyunu oynamaya ne dersiniz? Eğer oynamak isterseniz işte size Solomon's Key. Solomon's Key Probe Software firması tarafından piyasaya çıkartılmış. Oyundaki amacınız değişik yerlerde duran anahtarları alıp kapıya ulaştırmak. Ama bu iş sandığınız kadar kolay değil. Örneğin Room 1-1'deki anahtarı alamıyorsunuz. Ne yapacaksınız? Hemen kendinize yeni platformlar yaparak o anahtarı kolaylıkla alabilirsiniz. Kendinize bir platform yapmak istiyorsanız boş olan bir yere gelip Fire'a basmanız yeterli. Platform'u ortadan kaldırmak için yine aynı işlemi uygulamalısınız. Oyunda siz Solomon'u canlandırıyorsunuz. Oyuna 5 hakla başlıyorsunuz. Şimdi sizi oyunun ekran düzeyi hakkında aydınlatacağım: Sol üstte skorunuz ve kaç kişiyle oyunu oynadığınız, ortada Time'a benzeyen Bonus var. Bonus bitince Time up oluyor ve haklarınızdan biri gümbürtüye gidiyor. Bonus'un bitmesine yakın

müzik değişiyor. Sol altta haklarınız ve kaçıncı levelde olduğunuzu gösteren yer var. Sıra geldi düşmanlarınıza: Düşmanlarınız size hiçte dostça davranmıyorlar. Özellikle yeşil renkli gelzakalı tipler. Onların bulunduğu platforma gelirseniz adeta Turbo takarak size geliyorlar ve bir güzel gözlerinizin ortasına yumruğu yiyorsunuz. Bunların yanısıra uçan periler, ateşe benzer bir madde fırlatan canavarlar, penguene benzeyen şirin tipler, uçan penguenler, döner çarka benzeyen yıldızlar sizi bayağı zorluyorlar.

Şimdide size puan kazandıracak eşyalardan söz edeceğim: çanlar, elmaslar, para keseleri, portakala benzeyen taşlar, tılsımlar ve üstündeki elmalar. Solomon's Key'de sizi bayağı zorlayacak bölümler var. Mesela Room 3-1. Ben ilk başta bu bölümü geçmemin imkansız olduğunu düşünmüştüm. Ama biraz kafayı çalıştırarak uzunca bir uğraşmadan sonra nihayet bu bölümde geçtim. Sizinde diğer bölümleri ve Room 3-1'i geçeceğinize eminim. Oyunun grafikleri iyi yapılmış. Back Groundlar güzel çizilmiş. Netice de her yönüyle mükemmel ve zevkli olan Solomon's Key'i kaçırmayın. N. CAN ULAŞ

Torvak
the Warrior

CORE firması bu aralar gerçekten güzel işler başarıyor. Son olarak piyasaya sürdüğü oyunlar yüksek oynanabilirlik ve güzel grafikleri ile herkesin ilgisini çekiyor. Bu kadar kısa zamanda bu kadar yüksek bir başarı elde etmesi gerçekten çok iyi. Tek dileğimiz bu başarısını uzun bir süre daha sürdürüp bize yeni ve süper oyunlar kazandırması. War Zone, Premiston ve Frenetic'ten sonra bu kez TORVAK THE WARRIOR ile CORE firması yine karşımızda. Diğer oyunlarında ki oynanabilirlik ve grafikler aynı güzellikte bu oyunda da var. Bu oyunda da önümüze geleni devirliyor ve bir çok engele rağmen yolumuza devam ediyoruz. Oyunda kontrol ettiğimiz kahraman göründüğünüzde eminim çoğunuz bu eli baltalı barbarı Kimmeryalı CONAN'a benzetecekler. Kahramanımız gerçektende Barbar Conan'a çok benziyor bu benzerlik eminim çizgi roman hastalarının oyunu daha büyük bir zevkle oynamalarını sağlayacaktır. Oyunda kahramanımızla birlikte bir çok garip yaratıkla savaşacak ve bir çok tehlikenin üstesinden geleceksiniz.

Oyunu yüklediğimizde kontrolümüzün altında bulunan barbarı savaşçıyla karşılaşacaksınız. Hemen ateşe basın ve bu uzun yolculukta ki ilk durağımız olan vahşi bir köye ilk adımınızı atın. Vahşi ve tehlikeli bir köyle başlayan uzun yolculuğumuz Kara Şatoya varana kadar sürüyor. Ancak bu gizemli ve esrarengiz şatoya ulaştıktan sonra gerçek rakibimizle karşılaşacak ve elimizdeki kılıcı onu parça parça etmenin zevkine varabileceğiz. O zamana kadar yüzlerce yaratıkla boğuşmamız ve bir kaç dev yaratığı öldürmemiz gerekiyor. Sanmam edersiniz ki bu yolculuğu bitirmek hiçte kolay değil, hatta ilk başlarda imkansız gelebilir. Oyunda ekran düzeni şöyle: Üst taraftaki enerjimiz, skorumuz, büyü sayımız ve kalkan sayımız bulunuyor. Bu değerleri oyun süresince devamlı arttırabilirsiniz. Kahramanımızın joystik hareketleri ise: Joystik kolunu sağa ve sola çektiğinizde o yöne ilerler, yukarı ve yukarı çaprazlara çektiğinizde zıplar ve aşağı çektiğinizde eğilir. Bu hareketleri yaparken ateş tuşunu kullanabilirsiniz. Özellikle büyüler ve kalkan en büyük yardımcınız olacak. Oyun içinde alabileceğimiz bazı objeler şunlar:

Balta: Bu silah oyuna başladığınızda elinizde bulunan ilk silahtır. Darbe şiddeti ve menzili normaldir. Fakat yinede daha çevik darbeler yapmanızı engeller.

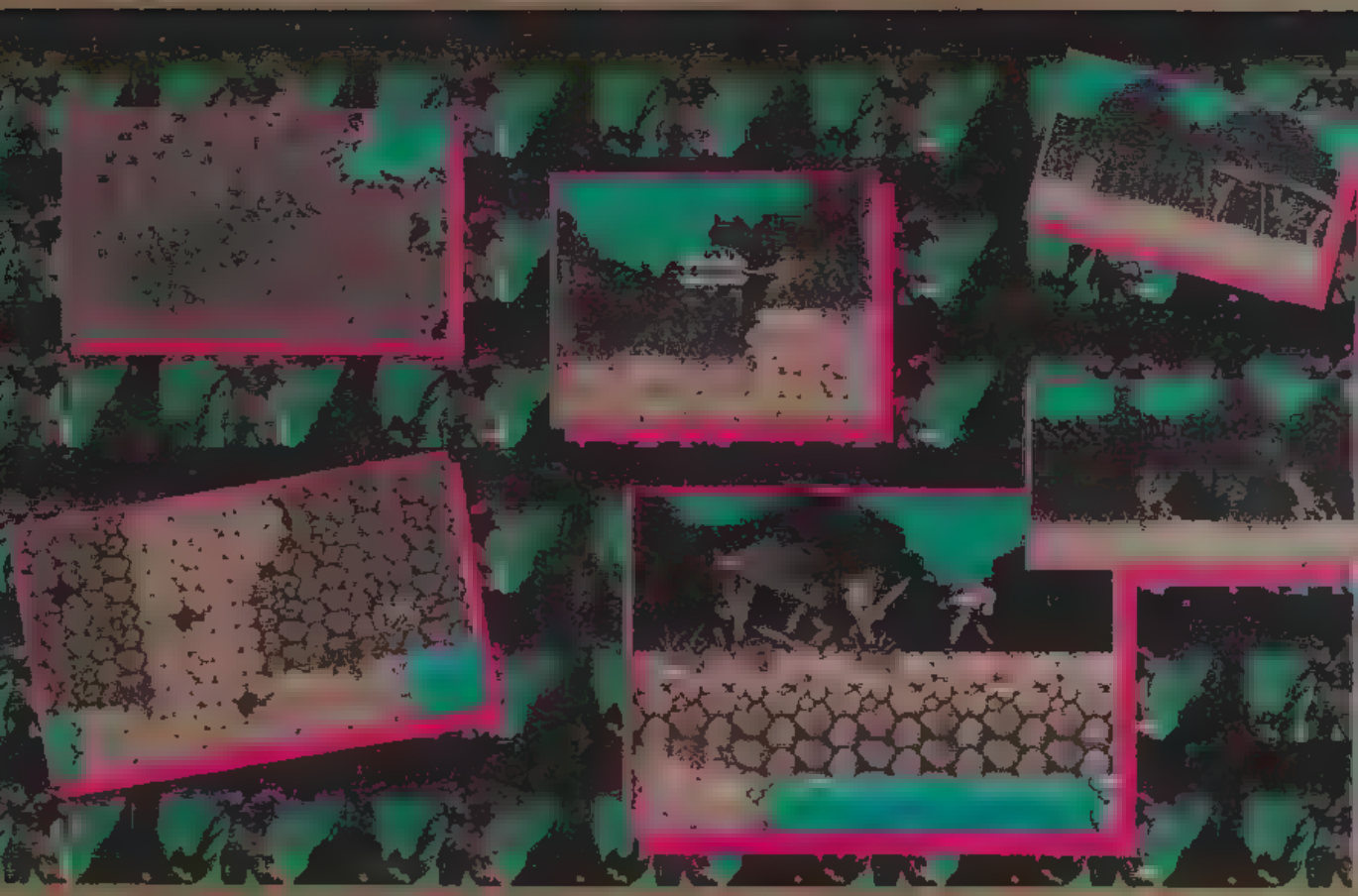
Kılıç: Kılıcın etkisi ve menzili oldukça yüksektir. Baltadan daha etkili olan bu silahı daha oyunun başlarında alabildiğiniz için çok şanslısınız.

Çekiç: Şimdiye kadar gördüğüm en hantal en ağır ve en etkisiz silahlardan biridir. Sakın elinizde ki kılıcı bırakıpta bunu almak gibi bir hata yapmayın. Pişman olacağınızı %100 garanti edebilirim çünkü bu hataya bir kerede ben düştüm.

Şişe: Bir şişe bulduğunuzda (daha doğrusu şişeye benzeyen bir obje) sevinebilirsiniz. Çünkü bu objeyi aldığınızda çok etkili bir büyüye sahip olursunuz. Joystiğinizin ateş tuşuna devamlı bastığınızda kalkan sayınızın hemen yanında bir

devamı sayfa 34

Yapımcı Firma:
Türkiye Temsilcisi: NOKTA
GENEL: 88



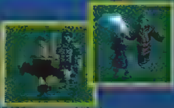
BattleChess II

Çok sevgili okuyucularım Mikrokom'da ilk yazımı ekliğim ... ahen ... geliyse seherli yazılar ile ... ben de ... yeniden yeni yazı ... ardığı dan ... da yaz ... madeni ... başlang ... bulamadığım dan ... Mermite arkadaşları ... bi ... başlandı ... yapınca MA ... isterseniz selamun aleyküm ... adaşı ... iste sen ... şiler ... başı ... ama bu daha merhaba anlamasa ... başla ... aları ... yazı ... olasıydı ... sen ... num olacak MA ... yaz ... başı ... çok ... düş ... menler ... canım ... yor Neyse hu ... hayır ... hale ... lan dedind ... sonra ... tanıtacağım oyuna. Sizlere ... çok beğenilen Battle Chess ... ikinci versiyonu olan Battle Chess II ... adı ile Chinese Chess ... muz ... ile ... ve müzikle ... Kod ... Down ... ler açıklayacağım ... Game seçeneği ... bir oyuna devam edebilir ... New Game ile yeni bir oyuna başlar ... Setup Board ...

... düzenleyebilmeniz için bu böyle ... ve ... yan ... taşları ... değiştirebilirsiniz ... dan ... taşları üzerine basarak ... değiştir ... Eğer bu ... çıkarmak ... dışında ... Yeniden ... ekleme ... tarafı ... koymuş ... Setup Do ... çıkar ... menüden ... fay ... haline getirir ... Move ... Next Move Red ... yapacağını belirtirsiniz. Bu ... zaman ...

... dönebilirsiniz. Diskmenüsü ... son ... Move ... Human ... Force Move ... bilgisayarın ... hamlesini ... Take Back ... son hamleyi ... Replay, Take Back ile geri aldığınız hamleyi ... Move ... Show ... Options ... Move ... Set ... Human ... müziği açıp kapatabilir ... 3 boyut ... Rotate ... Blue ... Amiga ... Modem Blue ... modemdeki ... Red ... oyuncu ...

sanız Human Blue ve Human Red ... oyunu ... Amiga ... bir seçeneği ... Sistem ... oyunu ... bilgisayara karşı oynarken ... Bu menüde ...

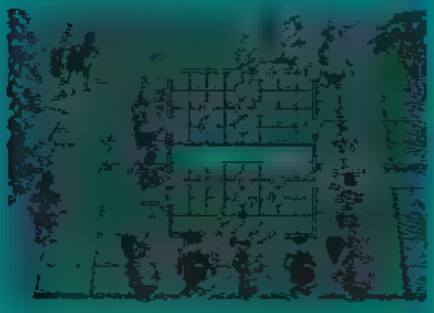


Battchess II'yi şimdiye kadar çıkan diğer çin demesi oyunlarından ayıran en önemli özellik ... taş karşı karşıya geldiğinde çıkan animasyonlar. Taşların türüne göre mükemmel ... ve oldukça ... animasyonlar izleyebilirsiniz. Tabi bunları kapatıp oyunu ... bir ... oynamakta mümkün ama bunu kim yapar ki.

9 Level'e kadar olan seçenekler kolaydan zora doğrudur. Son seçenek Set Time ile bilgisayara bir zaman vererek onun bu za manda hamle yapmasını sağlayabilirsiniz Pu Down menülerin açıklamaları bittiği için sizlere Çin satrancı hakkında bilgi ik ik şiyle ve 16 şar taşla oynanır. Kral iki koruyucusuyla beraber saray nda bulunur Amaç kral almakt r. Her ik tarafın taşları şunlardan oluşur: 5 Piyon (Pawn) 2 Top (Cannon), 2 Kale (Rook) 2 Şövalye

Counsellors, ve 1 Kra. (King) Kralı sıkıştırmak için 2 topçunuzu arka arka ya koyabilirsiniz. Piyonlarınız geri gitmediğinden onları gerekmedikçe fazla ilerletmeyin. Oyunda Kralı sıkıştırabileceğiniz 3 tür taşınız olduğunu unutmayın. Kralı ancak Top, Kale ve Şövalye ile sıkıştırabilirsiniz ama piyonları da yabana atmayın. Dikkatli kullanırsanız 5 tane piyonla neler yapılmazki. Kralınız korumakla görevli Bakanlarınızı ve koruyucularınızı kullanın. Son tavsiye olarak, bu kadar tavsiyeden sonra hep yenildiyorsanız bir daha oynamayın.

Battle Chess 2, gerek grafikler gerek animasyonları, gerekse müzik ve ses efekt



leriyle süper sınıfına girebilecek bir oyun. Animasyonlar mükemmel yapılmış. Hem uzun hem espirili. Grafiklere söylenecek söz yok. Her taşın ayrı bir müziği olması çok hoş olmuş. Bu kadar şeye birde çok güzel ses efektleri eklenince ortaya muhteşem bir oyun çıkmış. Satranç tipi [illegible] alın. Yolu bilgisayardan geçen herkezle bir gün bir yerde buluşmak dileğiyle. (Şimdi [illegible] duğun davetiyesine benziyor. Eleştirilen [illegible]

Krallar, Vezirler ve Piyonlar... Siz Hangisisiniz?

PİYON: Çin satrancında her iki oyuncunun da 5 piyonu bulunur. Bu piyonlar nehri geçene kadar sadece ileri gidebilirken, nehri geçtikten sonra sağa veya sola da gidebilirler. Gittikleri yerde başka bir taş varsa onu alırlar. Ayrıca piyonlar rakibin ilk karesine geldiklerinde kendilerinden daha büyük derecedeki taşlarla yer değiştirmezler. Yani dalıpta, piyon yapacağım diye boşu boşuna düşmana koşturmayın.

TOP: 2 tane topunuz vardır. Topçular yatay dikey olarak ilerlerler. Önlerinde taş varsa geçemezler. Sadece topçuların ilerlemeleri alışılanı farklıdır. Topçuların bir taşı alabilmesi için mutlaka [illegible] arasında bir taş bulunmalıdır.

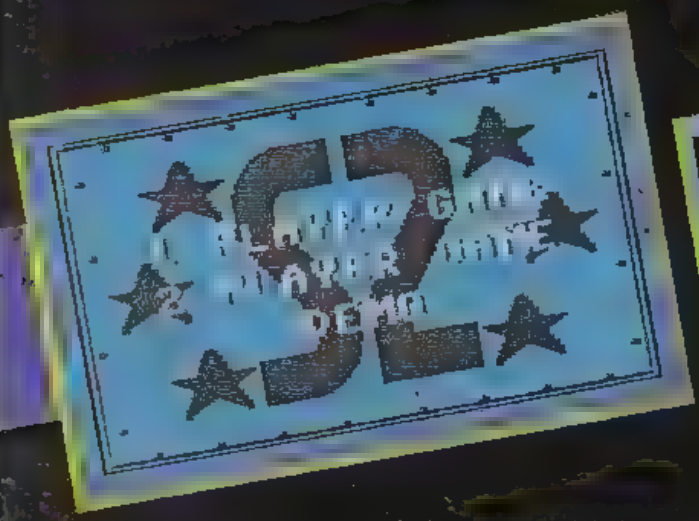
KALE: 2 tane kaleniz vardır. Kaleler [illegible] toplar gibi yatay ve dikey olarak önleri boş olduğu sürece ilerler ve alırlar. At arabası şeklinde olmalarının konuyla hiçbir alakası yoktur. Bu sadece [illegible] sonucu.

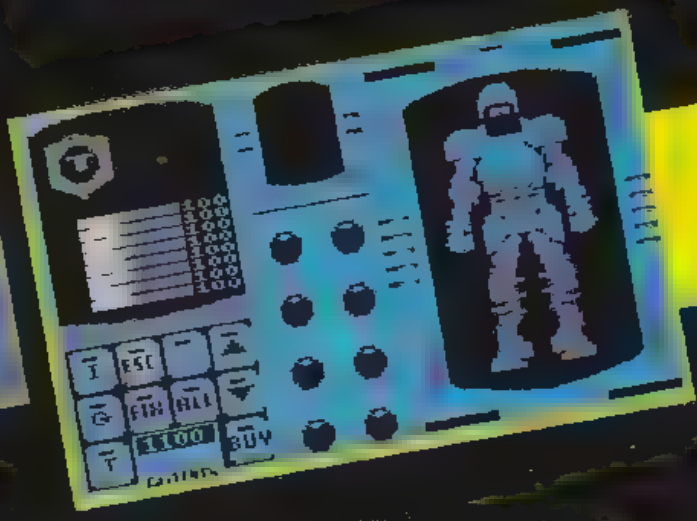
ŞÖVALYE: 2 tane şövalyeniz [illegible] satrançtaki atlara benzerler. Taşların üzerinden geçemezler. İki kare istediği yöne (çaprazlar dışında) ve bir kare de sağa veya sola ilerleyebilir ve [illegible] kullanacağınız ana taştır.

BAKAN: Oyunda sizin 2 [illegible] Bakanlar nehri geçemezler. 2 çaprazda giderler. Taş almalarda bu şekilde olur. Grafiklerin animasyonları çizerken [illegible] model olarak kullandıkları MAO [illegible] çıkarılan asılsız bir söylentidir. Kanmayın.

DANIŞMAN: Kralın yanında [illegible] korurlar. 2 tane koruyucunuz vardır. Tek kare çapraz olarak ilerleyebilirler. Saraydan dışarı çıkamazlar. Nedense kayaklar olarak [illegible] gerçekten [illegible] şüphelendim abi.)

KRAL: [illegible] Rakibin Kralını [illegible] kazanırsınız. Tabii ki o sizinkini ele geçirmeden kaybederseniz (matematiksel denklem). Yani [illegible] tarafına kendi kralınızı kaybetmeden rakibin kralını almaktır. Kral kendi sarayında bir kare ileri, geri, sağa sola gidebilir, sarayı dışarı çıkamaz (çaprazlara [illegible] Sizin Kralınızın yakalanması için Kralın [illegible] kaçış [illegible]





Gene yorucu bir Air Hockey partisinden Şahin'le bir olup Air Hockey özürlü Mu'dan Omay'a epey fark atıp (90 gibi... 5 kere) dergiye döndük. Günlük kola ihtiyacımızı karşıladık, Metallica'nın en taze albümünü defalarca dinledik (özellikle Sad But True ve The Unforgiven'ı). Bu arada ben eski bilgisayarım Commodore'da yeni oyunlara şöyle bir göz atıyordumki gözüme tanıdık bir isim ilişti... Speedball 2. Her zaman olduğu gibi güzel oyunlar Commodare'da Amiga'dan epey geç gelmeye devam ediyor. Oyunumuzda bunun son örneklerinden. Dergimizin Mart sayısında yayınlanan Speedball 2 Commodare'da aylar sonra elimize geçti. Her nekadar bazı ükela Amiga'cıların hoşuna gitmesedeben oyuna bayıldım. Bence IMAGE WORKS iyi iş yapmış.

Şimdi gelelim oyunumuzun oynanışına. Karşınıza çıkan ilk ekranda oyuncu sayısını belirliyorsunuz. Aynı ekrandaki 'Demo' seçeneği ile de iki bilgisayar takımının mücadelesini izleyerek bir maçta başınıza gelebilecekleri görebilirsiniz. Bu ekranda 1 Player'ı seçerseniz karşınıza çıkan ekran şöyle;

Knockout; Bilgisayara karşı tek maç oynamanızı sağlar.

League; 8 takımın mücadele ettiği bir ligde mücadele etmeniz içindir.

League'i seçtikten sonra karşınıza çıkan ekranda ya yeni oyuna başlarsınız ya da daha önce kaydetmiş olduğunuz bir oyunu yüklersiniz.

Cup; Eleme usulüyle oynanan kupa yarışlarını sağlar.

Practice; Pratik yaparak maçlarda daha başarılı olabilirsiniz.

Eğer iki kişi karşılıklı oynamak istiyorsanız önceki ekranda 2 Player'ı seçmelisiniz. Seçtiğinizde karşınıza başka bir ekran çıkar. Bu ekrandaki seçeneklerde şunlardır;

Single Game; Arkadaşınızla tek maç oynamak için.

Best of Three; Üç maç sonunda fazla galibiyeti olan kazanır.

Best of Five; Arkadaşınızla peşpeşe beş mücadele yapmanızı sağlar.

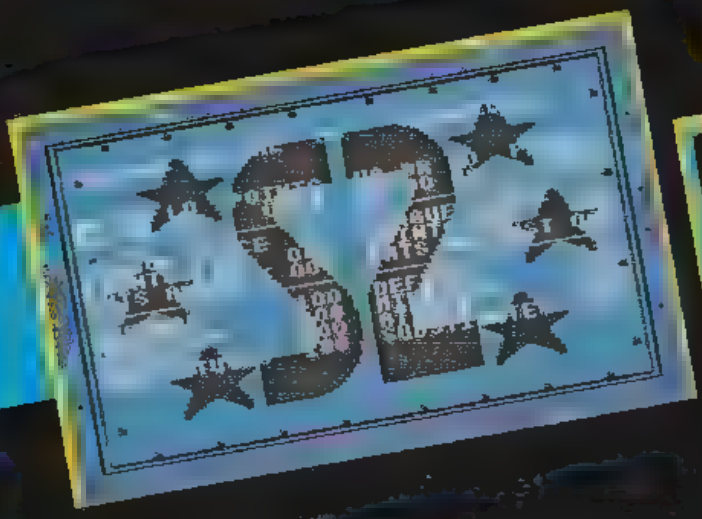
Şimdi de gelelim oyunda menejerlik yaptığınız bölüme. Bu ekranın düzeni şöyle; sol üstteki küçük ekranda o an seçmiş olduğunuz oyuncunun adı, mevkisi, değeri, ona almış olduğunuz koruyucu ve güçlendiricilerin oranı var. En sağda ise tüm takımı toplu olarak görüyorsunuz. Sol altta ise kalan paranız ve bazı tuşlar var. Bunların anlamları ise şöyle;

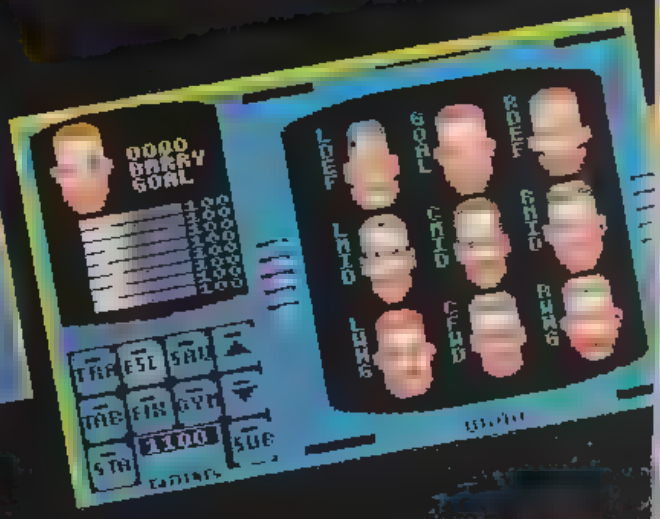
TRA; Bununla transfer yapabilirsiniz. Genelde trasfer edebileceğiniz oyuncular epey iyi, eğer alırsanız eminim faydalı olurlar.

SAV; Oyunu kaydetme.

FIX; Bir sonraki maç ile ilgi istatistikler.

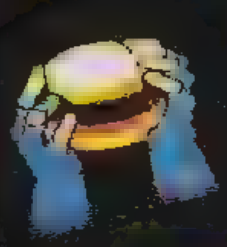
SPEEDBALL 2

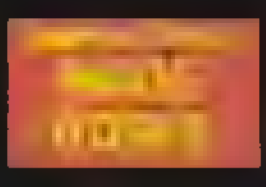




STA; Takım hakkında bilgiler.
TAB; Puan tablosu.
SUB; Oyuncu değişikliği.
ESC; Escape ile oyundan çıkıp, geçebilirsiniz.
YUKARI AŞAĞI TUŞLARI; Bu tuşlar şu an incelediğiniz oyuncudan bir sonraki veya bir öncekini sol taraftaki ekrana getirir.
GYM; Oyuncularınıza ekstra güçlendirici ve koruyucular almanızı sağlıyor. Gym'yi seçtiğinizde karşınıza başka bir ekran çıkıyor. Bu ekran düzeni ve seçenekleri şunlar; sol üst köşede önceki ekranda olduğu gibi bir oyuncuyu ve özelliklerini görüyorsunuz. Ortada sekiz seçenek var. Bunlar sizin her maçta ihtiyacınız olan koruyucu ve güçlendiriciler. Şimdi bu çok faydalı ekstra giyecekler bir göz atalım;
INT (Brain Boost); Bu kafanızı koruyan bir kask.
ATT (Barge Pads); Omuzlarınızı koruyan bir çelik plaka.
DEF (Chest Guard); Göğsünüzü rakibinizin yumruklarından sakınan koruyucu.
SPE (Speed Boots); Maçta daha hızlı koşmanızı sağlayan ayakkabılar.
THR (Power Elbows); Dirseklerinizi güçlendirerek topu daha iyi atmanızı sağlıyor.
POW (Power Gloves); Ellerinizin gücünü arttırıyor..
STA (Thunda Thighs); Bu da bacaklarınızın gücünü arttırıyor.
AGR (Bitmap Shades); Gözlerinize takılıyor ve paslarin isabet yüzdesini arttırıyor.
Bu seçeneklerin üzerinde ise, alırsanız size kaç krediye mal olacağı yazılı. En sağdaki adam resminde seçtiğiniz güçlendiricinin vücudun neresine takıldığını görebilirsiniz. Gelelim sağ alttaki seçeneklere;
1; Oyuncuları teker teker inceleyip onlara ekstra koruyucular almaya yarıyor.
G; Herhangi bir mevkiyi ve yedekleri ayrı ayrı güçlendirmenizi sağlıyor. Örneğin defansı seçtikten sonra speedboots alırsanız tüm defans oyuncuları hızlanır.
T; Burada herhangi bir mevkiye tüm oyuncularınızı alıyorsunuz.
ALL; Üstteki karede görünen oyuncuyu yada mevkiye sağdaki 8 koruyucunun hepsini almak için kullanılır. Bence pek faydalı değil çünkü gereksiz şeylerde almış oluyorsunuz.
BUY; Bir şey satın almak için iki yolunuz var. Ya sağdaki istediğiniz seçeneği iki kere seçersiniz yada bir kere seçtikten sonra Buy'a basarak alırsınız.
FIX; Sonraki maçı ve rakibinizin özelliklerini gösteriyor.
ESC; Escape ile bundan bir önceki ekrana dönüyorsunuz.
Her maçtan önce GYM ekranına gelip, istediğiniz (yada krediniz yettiği kadar) oyuncularınızı güçlendirmelisiniz.
Takımınızın maça çıkmaya hazır olduğuna inandığınızda ise ESC ile maça geçin. Maça hava atışıyla başlanıyor. Rakibinizle girdiğiniz hava atışında topu daha güçlü yumruk atan kapıyor. Topu kaptıktan sonra isabetli paslarla rakip kaleye gitmelisiniz. Çünkü topu sürerseniz bir rakip oyuncu arkanızdan yetişip sizi yere devirebilir. Gol atmak için uzaktan şut çekmenizi tavsiye etmem. Yapmanız gereken şey topu kalecinin yanından kaleye fırlatmak.
Maçtaki tek amacınız gol atmak değil. Daha doğrusu sadece gol atarak puan almıyorsunuz. Yerde duran objeleri toplayarak ve sahanın içinde topu belli yerlere çarpturarak ta puanınızı arttırabilirsiniz. Bu paraları toplamanın diğer bir faydası da daha sonra maç hakemleriyle birleşip, banka kredinizi arttırması.
Oyunda kesinlikle sportmen olmanız gerekmiyor. Aksine ne kadar açık göz, hileci ve kavgacı olursanız o kadar başarılı olursunuz. Eğer sizde benim gibi sporda kurallardan hoşlanmıyorsanız, rakibinizin elindeki topu ancak pas verirken kapma umuduyla yaşamak yerine,suratına bir yumruk attıktan sonra elinden almayı tercih ediyorsanız sanırım idealinizdeki sporu buldunuz. Ama illede sportmenlik oynatturursanız, gidin kurallarına uyarak futbol,basketbol filan oynayın ama bana ve benim gibileri bu vahşi oyunla yalnız bırakın.

ÜMİT ÖNCEL





GENEL:%91

THALAMUS

1986 THE HITS 1988

HAWKEYE

DELTA

ARMALYTE

HUNTERS MOON

Gerçekten ilk çıktığında deliler gibi oynadığım bir oyundu Hunter Moon. İlk aldığımda beri uzun süre uğraştım. Aylar sonra arşivimde oyunu tekrar bulduğumda sanki ilk defa oynuyormuşum gibi geldi. Bu yaz yazı hazırlamak için oynadığımda ise aradan yıllar geçmişti ama ben gene sanki oyunu ilk defa oynuyormuş hissine kapıldım. Gerçekten gerek grafik gerek konunun ilginçliği açısından güzel bir oyun. Oyundaki amacınız biraz alışmadık. Yapmanız gereken şey rahat koltuğunuzdan kalkıp bir duş almak. Daha sonra arabanıza atlayıp uzay araştırmaları merkezine gidin, dolabınızdan astronot giysilerinizi alın. Çıkış kapısında sizi bekleyen uzay mekiğine atlayıp, yola çıkın. Gördüğünüz ilk gezegende inin. (Kendisi AY oluyor.) Şimdi uzay gemnizdeki diğer bir modüle geçin, bu silahlandırılmıştır gemiden. (Bunları yapmak için bir komut girmeye falan kalkmayın, sadece gözlerinizi kapatıp hayal etmeniz yeterli)

HEDEF : 1992

TÜRKİYE BİLGİSAYAR FİRMALARI REHBERİ 1992 HAZIRLANIYOR

- İl il, tüm bilgisayar firmaları ...
- Her firmanın sektörel ihtisası ...
- Firmaların pazarladığı mal ve hizmetler ...
- Firmaların idari yapıları ve yöneticileri ...
- En son adres - telefon bilgileri ...

Bilgisayar firmalarını ayrıntılı biçimde ve ideal sayfa düzeniyle kamuoyuna tanıtacak olan rehber, şimdiye kadar yapılmış çalışmaların en geniş kapsamlısı olacaktır.

Firmaların görüş ve tavsiyelerine uygun olarak bilgisayar sektörünün gücünü ve boyutlarını ortaya çıkarmayı amaçlayan rehberde

YERİNİZİ ALDINIZ MI?

GENİŞ BİLGİ VE REZERVASYON İÇİN : KURTEKS DIŞ TİCARET VE DANIŞMANLIK LTD. ŞTİ.
Telefon: 512 02 68 Fax: 527 10 75
512 02 77
512 03 47

BU SAYFAYI OKUYUNUZ

DATEK-MEDIA
3.5 DİSKET
50 adet 200 000 TL
Tanıtım amacıyla Üstelik Süper kalitede

DATEK-PROTAR HARDDISK
Amiga 500 için Merak sına
özel bir harddisk
kapasitesi 20 MB den 160 MB a artabilir
140 MB den yukarısı özel
cache bellekle donatılmıştır
Özel SCSI kontrolcüsü sayesinde süper hız,
900 KB/S ye kadar ve isterseniz 8 MB a kadar Extern hafıza,
steğe bağlı olarak ilave edilebilir
Daha fazla bilgi için bizi arayınız

Orjinal!..
X-COPY
Kopya kartuşu ile birlikte Utility disket
hediyedir
Disketteki programlar sayesinde
Disk Backup veya File Copy
yapabilirsiniz Hard disketler için özel
utility programı da disketted vardır
Bu kopya kartuşu sayesinde
sahip olduğunuz kopyalanamıyan
orjinal oyunları kopyalayabilir veya yedeklemesini yapabilirsiniz

HIGH-SCORE KILLER POWER-64
Artık oyunları sonuna kadar
sorunsuz ve rahatlıkla
oynayabilirsiniz Lise ile uğraşmadan
bozmadan Pek yakında Amiga
versiyonu dan POWER AMIGA'da
hizmetinizdedir Fiyatı sadece 40 000 TL

AMIGA LASER DISK PLAYER
Yepyeni bir teknoloji ürünü Türkiye de
Ge in Amiga Center'da Laser oyunlarının
farkını keşfedin, gerçek film kalitesinde
Hazırdaki oyunlar
Dragon's Lair, After Burner
Indiana Jones Space Ace

DATEK DIGITIGER
Realtime digitizer 704x560 pixel çözünürlük
renkli 4096 renkli veya siyah beyaz tarama
Dünyanın en yüksek çözünürlüğüne ve hızına
sahip olan tek digitizer
HI RES modunda 5 SANIYE de digitize
süresi

AMIGA 3000
68030 CPU/16 Mhz çalışma hızı
3.5 DS 1880 KB'lık disket sürücü
2 MB hafıza 50 MB Harddisk
68881 Co-Prozzesor
Fiyat için arayınız
Diğer modelerimiz mevcuttur

AMIGA VIRUS-STOP
Virüse kesin çare
Bu kartuş sayesinde artık
virüslerden korkmadan,
gönül rahatlığıyla çalışabilirsiniz
Üstelik bilgisayarın hafızasında
virüs olsa bile Drive çıkış portuna
takılan bu parça ayrı program gerektirmez
Fiyatı sadece 50 000 TL

DATEK ROBOTIK-KART
Commodore 64 ünüzde inanılmaz şeler
başarabilirsiniz. Hertürlü
elektronik devreye
kumanda edebilir,
istenilen şekilde devre simule
edebilirsiniz

HOTLINE: 148 43 83

POWER BY DATEK

AMIGA AUDIO MASTER KARTUŞ

Ses ve efektleri istenilen şekilde ister mono ister stereo ister ekolu olarak bilgisayarda yaratabilirsiniz ve istediğiniz programda kullanabilirsiniz. Intro müzikleri oyun efektleri için ideal ses örnekleme leri. Kendi ses inizle, kendi program inizi yapmanız çok kolay

AMIGA DA HER KONUDA YETENEKLİ GENÇLER-PROGRAMCILAR ARANIYOR

AMIGA CENTER a şveriş yapan her müşterisine hediyeler veriyor

Yapılan şveriş in ial hediyeni

DATEK-MIDI

Amiga veya Commodore 64 inüz ile 'Org inuz arasında bağlantı kurar ve org inüzdə çaldığınız müziği, bilgisayarınızda istediğiniz şekilde değiştirebilir diskete kaydedebilir istediğinizde yazıcıdan nota arı döktürebilirsiniz. Bilgisayarda beste yaparak, orginuza aktarabilirsiniz

C-64
DATEK RS-232 KARTI

Bu kart sayesinde C-64 büyük bilgisayarlar gibi paralel çıkış portuna sahip olur. Amiga veya diğer bilgisayarlara C-64 arasında iletişim kurar ve bilgi aşverişi yapmanızı sağlar. Ayrıca Modem, printer vb. gibi cihazlarında C-64 de çalışmasını sağlar

İŞTE FIRSAT

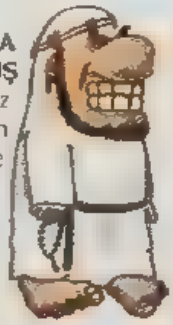
Amiganız var ve IBM programlarını kullanmak istiyorsunuz AMIGA 500-IBM KARTI IXT veya AT Size tüm IBM programlarının %100 uyumlu ve sorunsuz olarak çalışmasını sağlar

Gelin, deneyin, görün, alın!

AMIGA
CYCLON-COPY KARTUŞ

Orjinal oyunları kopyalıyamıyorsunuz diye üzülmeyin! Kopyasına inanamayan her programı kesinlikle en seri şekilde kopyalamayı başarır

Not: 2 drive olmadan çalışmaz



Bilgisayarda gözlerinizi bozulmadan çalışın.
Ekran filtresi 57 500 -TL

Write/read Error derdine son..
Diskcare 3.5/5.25 25.000.-TL

KAMPANYA! 2400 Bps Modem Sadece 1 299 000 -TL

5 25 Disket 100 adet Sadece 199 000 -TL

Disket kutusu sadece 49 500 -TL

AMIGA-C-64-IBM Bilgisayarları için Eprom programlayıcı

GENLOCK
VİDEO-SYSTEM
VIDEO-DIGITIZER
RGB SPLİTTER
SCANNER

ORJİNAL
AMIGA-C-64-IBM
OYUN VE PROGRAMLARI
(Liste isteyiniz.)

AMIGA CENTER

Konak Çarsısı K:1
Valikonağı Caddesi No:109
Nışantaşı/İST.
Tel: 148 43 83

AMIGA CENTER bir DATEK yetkili satıcısıdır

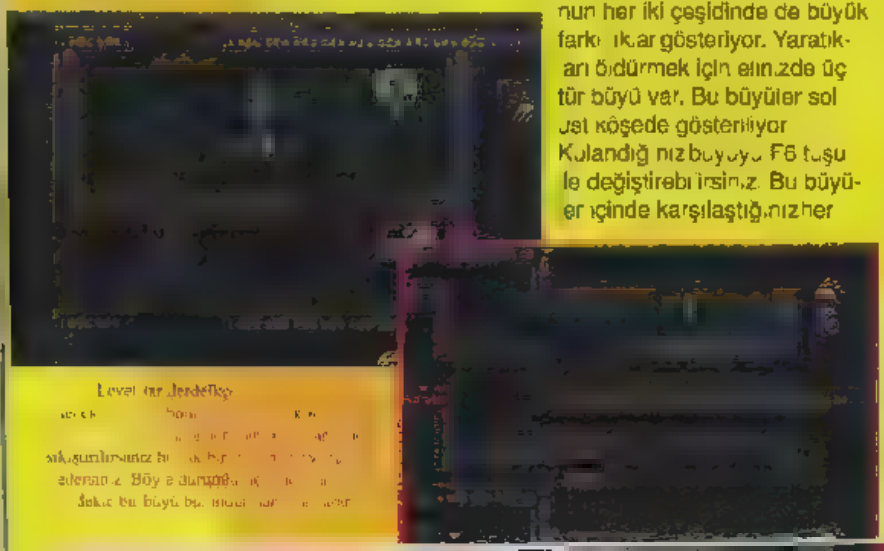
Warlock the avenger

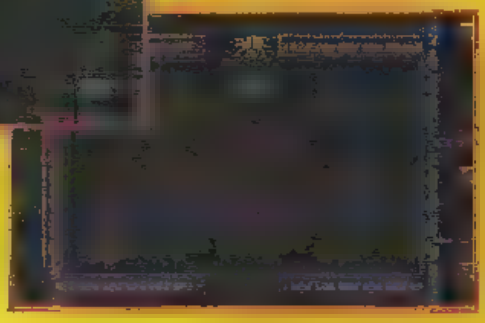
Bu aralar programcılar konu bulmakta zorluk çekiyorlar galiba. Çünkü eskiden 64'te hit olan oyunlar amiga versiyonunu piyasaya sürmeye başladılar. Amigaya uyarlanan eski oyunlardan birisi de WARLOCK isimli oyun. WARLOCK aslında Millenium firmasının akıllıca bir pazarlama hamlesinin ürünü. Birkaç sene önce 64'te ortalığı karıştıran DRUID'i hatırlarsınız sanırım, Druid canım, bizim Druid işte Millenium bukletasık oyunu biraz geliştirip Amiga'da Warlock adı altında piyasaya sürdü.

Oyunu yükleyipte ateşe basarak oyuna başladığınızda karşılaşacağınız ilk ekran kahramanımızın bulunduğu ekrandır. Bu ekranda değneğinize garip bir küreyi işaret ediyorsunuz. Eğer adamınız bu küreyi işaret ederken ateşe basarsanız oyunun Amigaya uyarlanmış yepyeni bir versiyonuyla karşı aşırsınız. Bu arada mutlaka bu yeni oyunu oynamak zorunda değilsiniz. İstersenız oyunu 64 tek hallyeo yani DRUID olarak, fakat biraz daha gelştirilmiş grafiklerıyle oynayabilirsiniz. Bunu sağlamak için oyştığın konumu sağa çekerek adamın zincirli eski çağlardan kalma bir şatoyu işaret etmesini sağlamalısınız. Daha sonra ateşe basarak oyuna başlayabilirsiniz. Oyunda elinde güçlü büyüler bulunan bir büyücüyü kontrol ediyorsunuz. Demin de bahsettiğim gibi karşınıza anıden yaratıklar çıkabiliyor. Yaratıkların çeşidi ve sayısı hatta zorluk derecesi oyunun her iki çeşidinde de büyük farklılıklar gösteriyor. Yaratıkları öldürmek için elinizde üç tür büyü var. Bu büyüler sol üst köşede gösteriliyor. Kullandığınız büyüyü F6 tuşu ile değiştirebilirsiniz. Bu büyüler içinde karşılaştığınız her yaratığı tek vuruşta öldürebilecek bir büyü mutlaka vardır. Örneğin karşınıza çıkan bir sürüngeni ateş büyüsü ile tek vuruşta öldürürken, yıldırım büyüsü ile tek vuruşta öldürebilirsiniz. Bu yaratık için en ideal büyü yıldırım büyüsüdür. Elinizdeki büyüler sınırlı sayıda olduğundan her yaratık için ideal büyüyü kullanmalısınız. Bu büyülerden başka ekranın sol üst köşesinde gösterilen diğer büyüler var. Bunların çok değişik etkileri var. Bunların içerisinde bir tek anahtar büyü değildir. Elinizde bir anahtar varsa F1 tuşu ile kilitli bir kapıyı açabilirsiniz.

Yıldız: Bu büyüyü F2 tuşu ile kullanabilirsiniz. Kısa bir süre etki eder. Kullandığınız oyun alanındaki bütün yaratıklar olduğu yerde kalır ve hareket edemezler. Sizi bir çok zor durumdan kurtaracak olan bu büyü oldukça etkilidir.

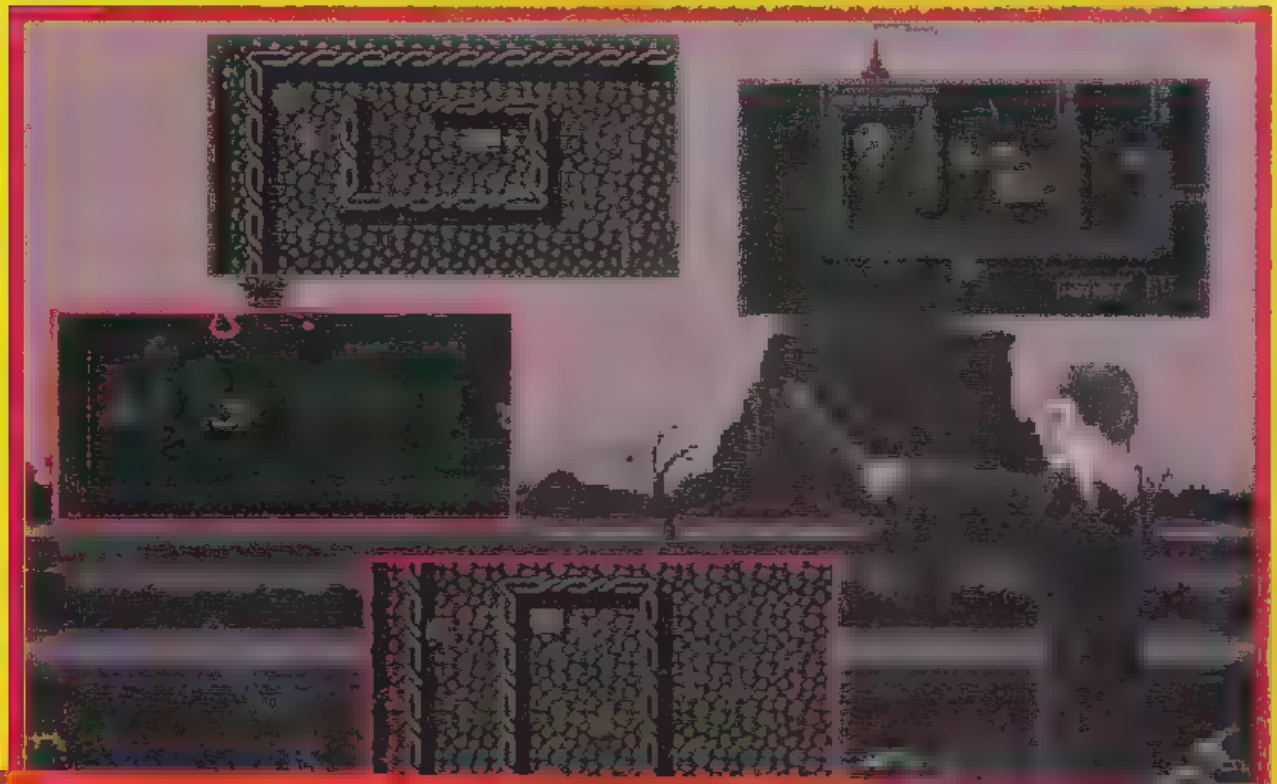
Heykel: Garip taş bir adam şekli ile simgelenen bu büyü de çok etkilidir. F3 tuşuna basarak bu büyüyü kullandığınızda ortaya taştan bir adam çıkar. Bu taşkafa size oyunda yardım edebilecek tek kişidir. Taşkafayı F10 tuşuna basarak hareket ettirebilirsiniz. Fakat dikkat ettiğiniz gibi F10 tuşunu kullanarak taşkafayı hareket ettirmek pratik bir şey değil. Bize daha başka bir şey lazım. Birde F7 tuşuna deneyin. SEND komutu ile bu sefer taşkafayı belirli bir yöne hareket ettirebilirsiniz. F7 tuşuna bir daha





bastığın zdataşkafaya FOLLOW (izle) emrini vererek s z takip etme sın sağ ayab lirs nız F7 ve F10 tuş ar yla WAIT komutunuda kul anab lirs n z WAIT komutunu kul and ğın zdataşkafa olduğu yer de bir daha k emre kadar bekleyecektir Taşkafa s ze bu tehl keli yolculuk boyunca b r çok defa yardım edecektir Taşkafaya çarpan her yarat k bu tanı dünyaya veda edecektir Fakat her güzel şeyinde b r sonu o duğunu bir çok defa duymuşsunuzdur, enerj n z n sağ yanında göster en enerji taşkafanın enerj s dir ve enerj sona erd ğ nde tas kafaya veda etmek zorun da ka rs nız Kurukafa. İşte size ger çek b r büyü Bu büyü en zor durumlarda s ze yard m edecek tek büyüdür D yelim k kı etrafın z yarat k arla kuşatıldı ve her yokettiğ n z yarat k yerine bir başkas çık yor Aks g b enerj n z de tükenmek üzere Bu g b durum larda hemen F4 tuşuna basarak bu buyuyü kul anın Yaratık ar sı p su puren ve enerj m z full ha e get ren esrareng z b r ruzgar esecektir Enerj n z do ana kadar başka ya rat k çıkmayacakt r

Açıklad ğım butun buyuler be rli b r miktarla sın rl d r Bu m ktar oyun içinde bu acağın z sand kları n içinde bu acağın z buyu ene arttırabil rsiniz Sand kları aç mak için sandığ n önundeyken jostiğin ko unu yukar itme sın z Sand klardan her zaman h t yacın z o an objeyi a n çunku her sand kta aynı objeler bulunmuyor Örneğ n oyunun yen vers yonunda karşılaştığ nızık sand kta bir anahtar var D ğer ob jelerden de caz p gelecek kadar çok var Fakat diğer objeler ne ka dar caz p gelirse gelsin anahtarı almalı s n z Eğer anahtar a massanız ler de tak rs nız Oyun boyunca karşılaşacağ nız b r d ğer şekil se buyucuların yere çizdiği ve üzer ne mumlar diktiği ala p y ld zd r Yıld z n tam ortas na geldiğimizde enerj n z n tek rar full olduğunu göreceksin z Her bölümde diğer bölüme geçmek için b r merdiven bulunmaktadır Bu merdiven bulmak için butun a anı tara manız gerekebil r Bazen merdiveni bulmakta fayda etmiyor, çunku a amın z gereken bir anahtarı unuttuğunuzda diger bolumde takı abi rs n z Merdivenleri inip bö umler geçtikçe bir önceki bölümü aratacak kadar zor bölümler e karşılaşıyorsunuz Yaratık ar n sayısı ve güçleri bo umler geçtikçe artıyor ve baz bölümler geç lmes m kansız hale geliyor WARLOCK ng nç grafikler ve oynanab l rl ğ yle ister de orta sıralarda yera abi ecek bir oyun 64 te begen lmede b rde Amigada oy namak isteyen ere caz p gele bi ecek b r oyun



SILENT SERVICE II

Birden herkez paniğe kapıldı. Bir yerlere koşturanlar, batıyoruz diye bağıranlar birbirine karışmıştı. Bu durumda sadece bir tek kişi sakin olarak hesap yapıyordu. Sonra onun sesi duyuldu. Herkez bu otoriter kişinin emriyle yerlerine geçti. Denizaltı kaptanı düşündü sonra ağırlıkların atılmasını istedi. Denizaltının altında acil durum için kullanılan ağırlıklar atıldı. Hasarlı gemi büyük bir hızla yüzeye çıkıyordu. Kaptan periskobu indirip baktı. İlerde bir tanker ve ona eşlik eden iki destroyer vardı. Bir destroyer biraz gerde kalmıştı. Kaptanın dudaklarında hafif bir tebessüm belirdi. Büyük bir hızla yüzeye çıkan denizaltıdan bir torpido köpükler saçarak fırladı. Destroyer torpidi çok geç farketti. Bunu pahalı ödediler. Çok büyük bir patlamayla sulara gömülmeye başladı. Diğer destroyer bunu görerek üstlerine doğru geldi. Denizaltı kaptanı son hız dedi. Destroyerin altından kıl payı geçen denizaltı az sonra yüzeye çıktı. Destroyer personelinin şaşkın bakışları altında denizaltının arka torpido bordasında kocaman bir delik açmıştı.

2 Destroyerde sulara gömüldü. Artık önlerinde sadece savunmasız bir tanker kalmıştı. Tanker kaçmaya çalıştı ama artık kurtuluş yoktu. Arkadan tankere isabet eden torpilla beraber gökyü-

zü aydınlandı. Altta devam edecek yazısı belirdi. Bir zamanlar hepiniz böyle savaşlar yapmıştınız. Evet biliyorum uzun zaman oldu ama artık en kanlı deniz savaşlarınıza devam edebileceksiniz çünkü Silent Service 2 geldi.

Hadi herkez denizaltıya. Sen periskobun üzerinde uyuyan, uyan. Bak bir tanesine torpido kovanına kalesini sokmuş. Bu çorap kimin. Aaa sonarı kim yedi. Yav ne biçim personelsiniz be. Herkez kalkın başlıyoruz.

Oyunu ağzınızdan sular akarak yüklediğinizde karşınıza Microprose un logosu ve yeni çıkaracakları 4 oyunun reklamı geliyor. Yanı ben yapıyorum diye söylemiyorum ama hepside çok güzel oyunlar. Bunlarda geçtikten sonra oyunumuz çok güzel bir müzikle uzunca bir süre yükleniyor ve karşınıza ana menü geliyor. Şimdi sizlere seçenekleri tek tek açıklayayım.

Training : 4 tane duran hedefi havaya uçurup denizaltınıza alışmanızı sağlar. Bu seçenekte zorluk düzeyi farketmez.

Single Battle : Seçeceğiniz tarihi bir savaşı oynamanızı sağlar. Şimdi seçenekleri açıklayayım.

1 Whales and Duds : Bu görevde USS Tinosa ile Tonan adlı savunmasız bir tankeri batırmaya çalışıyoruz.

2 Mush on the Loose : USS Wahoo'yu kullanarak Büyük Okyanus'a açılıyoruz. Manzuru tanker Jikushima ve Fukuei kargo gemilerini haklamakla meşgul oluyoruz.

3 Flashers Tankers ! : USS Flasher den zaten siy-

ha Iwanami ve Kishinami Destroyerlerinin koruduğu Hakko tankerini avlamamız gerekecek.

4 Flashers Tankers : Bu seferde yine Flasher'la 3 devriye gemisi ve 1 büyük Destroyerin koruduğu 5 tankeri batırmak istiyoruz.

5. Sink the Yamato : Denizaltınız USS Skate ve sizden olmayacak birşey isteniyor. Görevniz 2 Destroyerin koruduğu Japonların büyük savaş gemisi Yamato'yu batırmak.

6. Death of the Shinano : Denizaltımızın adı USS Archerfish. Batırmanız gerek gemi dev uçak gemisi Shinano ama tabiki tek başına değil. Yanında Hamakaze Isokaze ve Yukikaze Destroyerleri var.

7 Killer O Kane : Uss Tang gemisiyle 1 askeri gemisi, 1 büyük yük gemisi, 3 kargo gemisi ve Wakatake Tatsuju Destroyerlerini yollamaya çalışacaksınız. Burada 1 eşlik Destroyerini ve 4 devriye gemisini unutmayın.

8. An Embarrassment of Riches : USS Cavalla denizaltısını kullanarak Japon 2 Vurucu filosuna saldırıyorsunuz. Karşınızda Shokaku ve Zuikaku uçak gemisi, 2 küçük, 2 büyük Destroyer ve 4 ağır Kruvazör var.

9 Random Engagement : Kararsız okuyucular için bilgisayar rastlantısal olarak bir görev seçer.

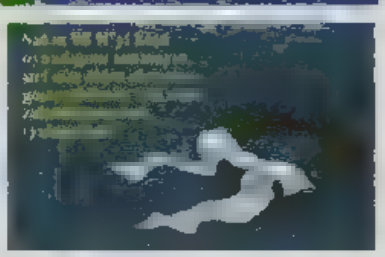
A Single War Patrol : Hantada dolaşıp bulacağınız hedefle bir tek savaş yapmak istiyorsanız bunu seçmelisiniz.

A War Career : Hantada dolaşıp denizaltınız batana kadar savaş yaşamanızı sağlar.

Resume a Saved Game : Önceden kaydettiğiniz bir oyundan devam etmenizi sağlar.

See Hall of Fame : Ünlü denizaltı komutanlarının hangi tahtlar arasında hangi gemiyle kaç ton gemi batırdıklarını görmek için bu seçeneği seçebilirsiniz. Burada C ile bunları silebilir. Return tuşuyla da ana menüye dönebilirsiniz.

İlk dört seçenekten birini seçerseniz karşınıza değişik ayarlamalar gelecektir. Bu ayarlamaların sırası değişebilir veya bazıları olmayabilir). İlk önce adınız sorulacak. Sınırınızı yazdıktan sonra zorluk düzeyi seçimi gelecektir. Burada ve bundan sonraki seçimler için yukarı, aşağı ok tuşlarını ve mouse'u kullanabilirsiniz. Introductory ile rahat rahat oynayabilirsiniz. Normal zorluk düzeyinde fazla zor olmayan orta şekerli bir oyun oynarsınız. Advanced seçerseniz hafif hafiflemeye başlayacaksınız demektir. Son zorluk düzeyi olan Ultimate'le parmaklarınızı sıkıp oturduğunuz yeri kıracaksınız. Gerçekten Ultimate'de oynamak öyle kolay iş değil! Önceden boş boş avcılık yapmış olmanız lazım. Kendi-

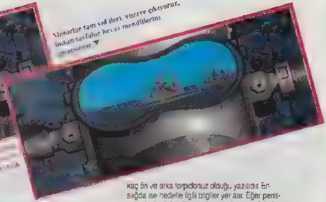


nize uygun bir zorluk düzeyi seçtikten sonra oyuna başlayacağınız tarihi seçmelisiniz. Bu 1941 ile 1945 yılları arasında bir tarih olabilir. Bu önemli çünkü yıllar ilerledikçe savaşın durumu değişiyor. Aynı zamanda yeni ve daha iyi denizaltılar ekleniyor. Tarihi belirledikten sonra denizalt seçme bölümüne geçiyorsunuz. (Tarih belirleme ve denizalt seçme kısmı Single Battle'da yok. Single Battle da tarihi görevleri oynadığın zaın herşey size hazır veriliyor.) Burada birçok değişik denizaltı var. Bu arada unutmadan şunu söyleyeyim, aşağıdan yukarı doğru denizaltılar daha iyi oluyor ama aralarda sizin istediğiniz özelliklerde bulunabilir. Örneğin topu diğerlerin daha ızla ve daha yi olan bir denizaltı 3 sırada bulunuyor. Neyse öyle veya böyle denizaltınız seçtikten sonra torpidolarınız nözelliğini belirlemeniz gerekiyor.. Flawless Torpedoes seçeneği sağlıklı ve hiç bozulmayan torpidolarla oynamanız sağlarken Historical Torpedoes'le baz torpidolarınız Dud (Bozuk) çıkabiliyor. 2. Dünya savaşı sırasında Amerikan Torpidoların n büyük bir çoğunluğunun bozuk çıktığı n gözönüne alırsak, bu seçenekle oynanın zorluk düzeyin arttırdığın zsöyleyebilirim size. Bundan sonra ta rihlere göre değişen torpido seçme kısmı na gelebilirsiniz. Tekrar ediyorum (ne o bilmiyorsunuz galiba 64 lerin yanı tekrar mudur, ber bidum) bu tarihe göre değişe lien bir tarihleyeseniz Mk 14 ile Mk 18 aras nda tercih yapabiliyorsunuz. Mk 14 ün avantajı Long Range modunu seçebilmeniz. Böylelikle torpile çoğu zaman 3 dakikadan fazla fuel koyabiliyorsunuz. Mk 14 ün dezavantajı ise mazotla işlediği için yüzeyde buhar ızı bırakması. Mk 18 de elektrik batar yasıyla çalıştığı için buhar ız bırakmayan kısa menzilli torpido diye tanımlayabiliriz. Ayarlama ekranlarında sonra seçtiğiniz savaşın tipine göre karş nıza gelecek şeyler değişecektir. Training ve Single Battle da hedefle ilgili bilgiler verilip hemen savaşa geçilirken diğer kısında haritada ilerleyerek hedefi kendiniz bulman z gerekir. Şimdi sizlere A Single War Patrol görevinde savaşa kadar nasıl gelecağınız anlatacağ m. Bunu anlatırken diğer görevlerde de kullanılan hedef bilgi ekranın. ve denizaltı.nız anlatacağımdan hepsinde aynı şeyi yazmama gerek yok. A Single War Petrol oyunun seçip, ayarlamaların yaptıktan sonra kendinizi bir haritada bulursunuz. Burada ilk önce kullanacağınız üssü seçmelisiniz. Üs seçiminde de tarih önemli. Savaşın başında ki üs seçebilirken sonlara doğru tercih yapmak zorunda kalacaksınız. Bunun da sebebi ilk başlarda Japonya'nın üstünlüğünde geçen savaşın sonra dan Amerika nın hakimiyetine geçmiş olması. Neyse, üssünüzü seçince birde deniye bölgenizi belirtmeniz gerekiyor. Eğer hareketli bir savaş istiyorsanız Japon üslerinin çok olduğu yerleri seçebilirsiniz. Bunuda ayarlayınca sol köşede tarih, saat ve denizaltınızınkalan fuel' belirtiliyor. Bir gözünüz daima buradak fuel'da olsun, biter se sizin için savaşta biter. Bu arada tabloda saat olduğunuz görenler şimdi diyeceklerki had tarih ve fuel' anladıkda saat'e ne gerek vardı. biz savaşamı yoksa birisiyle buluşmaya mı gidiyoruz. Saat savaşacağımız zaman havanın durumunu belirtiyor. Gece yarısında denizaltınızı görünmesi daha zor olduğundan Destroyerlerle Alaca Karanlık Kuşağına bile çevirebilirsiniz. Burada anlaştığ mız gibi devam etmekte yarar var. Devam etmezsem Şahın gelip yazıyı benden kapabilir. zaten yaz konusunda büyük savaşlar yaptık. Bütün bunlar olduktan sonra haritada denizaltınızı görebilirsiniz. Bu genel hatla olduğundan denizaltınız nokta şeklinde görünür. Denizaltınızın çevresindeki kare görüş alanıdır. Bu haritada amacınız denizaltınızı mouse' le hareket ettirerek siyah renkli deniye sahanızda dolaşmak. Bunu yaptıktan bir süre sonra haritada göremediğiniz düşman kadar alanın za girdiğinde karşınıza hedef bilgi ekranı gelir. Bu ekrandaki yazılarla düşman nız daha iyi tanıyabilirsiniz. En üstten karş laştığın,zgemilerin büyüklükleri hakkında bilgi alabilirsiniz. Burada Small Target diyorsa düşmanın z hafif gemiler den oluşmuştur. Bu tür hedefler tonajları az olan gemilerdir. Eğer Medium Target yaz sı varsa orta tonajlı gemilerle karşılaşacaksınız demektir. Burada Large Target yazısı çıkarsa iyi bir hedef bulduğunuz için sevinebilirsiniz. Bunun altında saatin kaç olduğu yazılı r. Onun sağında düşmanın hangi yönde olduğu yazar. Aşağıda güneşin ne zaman doğup batacağını belirten zaman vardır. Bunlara bakarak gündüz veya gece savaşı yapıp yapmayacağınızı anlarsınız. Visibility ile başlayan cümleden görüş mesafesin anlayabilirsiniz. Bunlar kötüden iyiye poor fair good ve superb olarak sıralanırlar. Görüş mesafesinin az olduğu bir havada (poor) daha rahat edersiniz. Unutmayın denizaltılar gizliliği sever. Görüşün altında denizin derinliği yer alır. En altta ise denizaltınızın görünmesiyle ilgili bilgiler vardır. İlk bıgı son h zla giderken geminizin ne kadar uzaklıktan görüneceğidir. Sonra durunken ne kadar uzaktan görünebileceğiniz vardır. Periskobun görünmesi bundan sonraki satırdır. Diğer iki satırda sonarla gemimizin hareket halindeyken ve dururken ne kadar uzaktan tespit edilebileceği yazılıdır. Bu ekrandaki bilgileri yanlayıp yuttuktan veya ciddi ciddi bir yere yazdıktan sonra eğer saldıran sizseniz Y tuşuyla saldırıya geçebilirsiniz. Hedef size cazip gelmediyse N tuşuna basıp başka bir hedef arayabilirsiniz. Eğer saldıran sız değilseniz ,yani saldırıya uğramışsanız, hangi tuşa basarsanız basın s'rsenız klavyenizin üstüne oturun: savaşmak mecburiyetindesiniz. (Yalnız klavyenizin üstüne oturursanız oyunu resetleyebilirsiniz dikkatli olun sonra söylemedi demeyin.) Şimdi gelelim oyunun can alıcı yeri olan denizaltınıza. Denizaltınızı kumanda ederken 7 ayrı ekranla karşılaşabileceksiniz. İşte buyrun bu ekranların en geniş biçimde açıklamalarına.

TAKTİK EKRANI

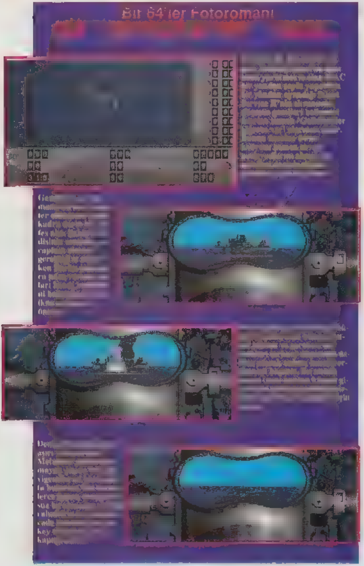
Bu ekranda oyun boyunca bütün taktikleri ayarlayacağ nız ekran olacak. Buradan deni zaltınız, ve diğer gemileri görüp, istediğiniz gibi manevra yapabileceksiniz. Bu ekranın altında nereye giderseniz gidin karşınıza çıkacak olan bilgi penceresi vardır. Bu pencerenin sol üstünde derinliğiniz, onun altında denizaltın,zın hız, ve en altta rotası yer alır. Ortada periskobun,zun açıs

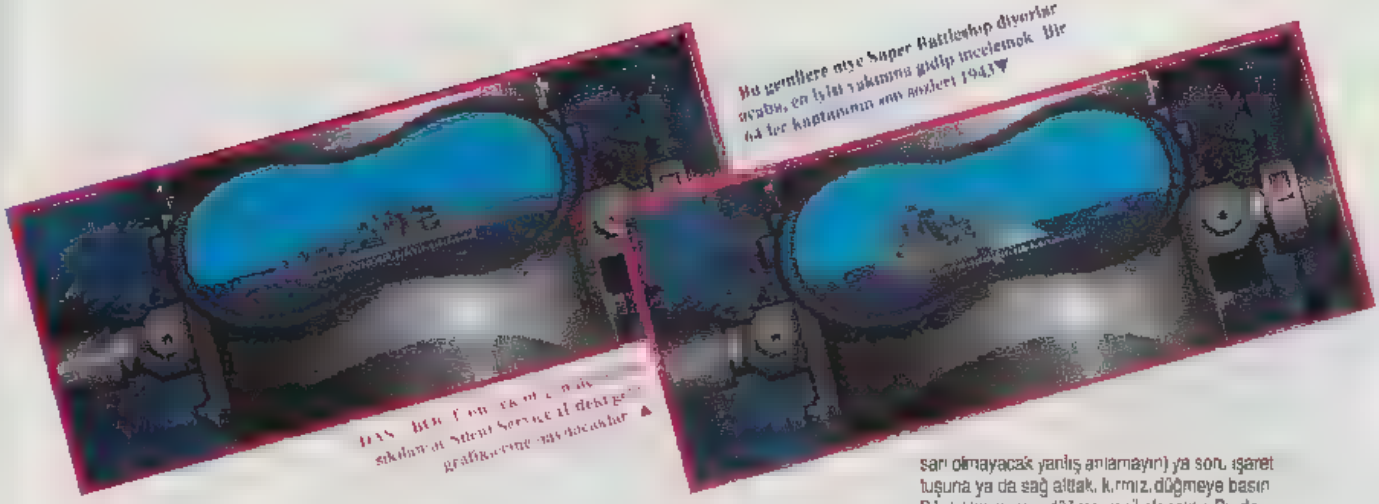
YÜZEN TABUTLAR



Motorlar tam yol ileri, yüzeye çıkıyoruz. ... mendillerini sallarsanız ▼

kaç ön ve arka torpidonuz olduğu yazılıdır. En sağda ise hedefle ilgili bilgiler yer alır. Eğer periskobu bir hedefe kilitlemediyseniz burası sıfırlarla doludur. Kaldı ki periskobu bir gemiye kilitlerseniz (Sonra anlatacağım) o zaman burada hedefinizin uzaklığını, hızını ve rotasını görebilirsiniz. Hedefe kilitli olduğunuz zaman buradaki TDC yazan lamba yeşil olacaktır. Bu bilgi penceresinin altında gemide değişik yerlere gitmenize yarayan ikonlar bulunur. Nereye giderseniz gidin bu ikonlar karşınıza çıkacaklardır (Eğer kapatmamışsanız). Onun için şimdi açıklıyorum. İlk ikon, taktik ekranına geçmek için kullanılır. 2. ile yüzeydeyseniz güverteye çıkabilirsiniz. 3. ikon, periskobunuz açıksa onun başına gitmenizi sağlar. 4 numaralı ikon kardeşimiz kendi halinde bir ikon olup eğer yüzeye çıkmışsanız topunuzun başına koşmanızı sağlar. Bundan sonraki ikon sizi makina dairesine yollar. Sondan bir evvelki ile hasar durumunuzu görebilirsiniz. Son ikon ile de bilgi alabileceğiniz gemi defterine göz atabilirsiniz. (Bir dakika niye atıyorsunuz gemiden, korkmayın bunlar fazla karışık değil, biz boşuna mı açıklıyoruz burada?) Bu ikonların yanında bize bilgi veren bazı işaretler var. Bu işaretler bir şeyin açık veya kapalı olduğunu belirtiyorlar. Eğer işaret varsa açık, yoksa o şey kapalı demektir. Bunlardan ilki bir periskop resmidir. Periskobunuz açıksa burada görünür. İkinci işaret, radar'ın açık olduğunu belirten konuşma balonunun içinde çizgiler varmış gibi görünen bir şekildir. 3.sü bir torpil şeklinde olup size Long Range modunun açık olup olmadığını belirtir. Long Range modu torpidonuzun daha uzun gitmesini sağlayan bir moddur. Bu mod Mk 14'lerde bulunurken Mk 18'lerde bulunmaz. 4. işaretimiz animasyonların açık olduğunu belirtir. Film karesi şeklindedir. Zaten bir kaç seyredişten sonra bıktığınız torpil atma ve su bombasını kafanıza yeme animasyonlarından sıkılıp kapatırsanız burada bu işaret belirmez. Bundan sonraki işaret nota şeklinde olup, oyunun ses efektlerinin ne derece açık olduğunu belirtir. Tuşlar kısmından öğrenip Alt-V'ye basarsanız oyunun ses düzeyini ayarlayabilirsiniz. (Diğer tuşlar içinde oraya bakın) İşarette tek nota varsa ses yok demektir. Diğerlerini de iki nota varsa bazı sesler, üç nota varsa çoğu sesler, dört nota varsa tüm sesler açık diye açıklayabiliriz. Son işaret'te diyeceğim ama bu hem işaret hem de ikon. Buraya basarak zamanın hızını ayarlayabiliyorsunuz. Oyun sırasında hep mouse'un sol tuşu arttırma, sağ tuşu azaltma olduğundan buradada aynı görevi görüyor. Evet, aşağı kısımları açıkladıktan sonra geldik üst sağ taraftaki torpido bilgi kısmına. Buradaki yeşil renkli yanan torpidolar, periskop kilitliyken atılan torpidoları belirtirler. Sağ taraftaki sayılarda torpidonun fuel'ini gösterir. Deminde söylediğim gibi uzun menzil modunu seçerseniz torpidonuz daha uzağa gidebilecektir. Taktik ekranının ortadaki





büyük kısmıda taktik bölümüdür. Buradan diğer gemilerin durumuna bakıp taktiklerini ayarlayabilirsiniz. Sizin geminiz sarı olarak görünür. Torpidonuz ise kırmızı renkle gösterilir. Düşman gemileri radarınız ve periskobunuz açık değilse siyah, bunlardan biri açıksa beyaz olarak görünürler. Her geminin arkasındaki gri çizgi onların hızını belirtir. Bu çizgi uzunluğuna göre düşmanın hızını anlayabilirsiniz. Sizin çevrenizde bir kare görünürse, bu sizin haritayı biraz büyütebileceğiniz anlamına gelir. Eğer düşmanların biri bu karenin içine girerlerse ölçeği büyütüp onlara yakından bakabilirsiniz. Taktik ekranı bu kadar. Bakın diğerleri sırada bekliyor, bize ne zaman sıra gelecek diyorlar. Onları fazla bekletmemek lazım.

GÜVERTE

Yüzeydeyseniz buraya gelip temiz bir hava soluyabilirsiniz. Buranın aslında hiçbir özelliği yok. Oyuna atmosfer katması için düşünülmüş. 3 tane Destroyer, 5 tane tanker patlatıldıktan sonra buraya çıkıp onların yanışlarını seyredip gurur duymak isterseniz diye koymuşlar. Burada da alt tarafta bilgi penceresi var. Özellikle geceleri güverteye çıkmanız tavsiye edenim, çok güzel oluyor. Cividayan kuşları dinlerken mahtabı seyrediyorsunuz.

PERİSKOP

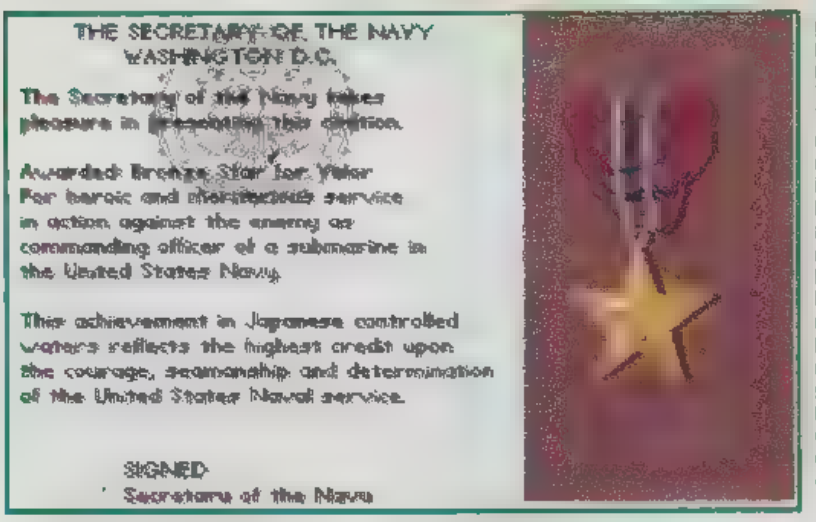
Periskop ekranı oyun boyunca en sık geleceğiniz ekranlardan biri. Buradan geminizin periskobunu hedeflere kilitleyecek ve torpidolarınızı fırlatacaksınız. Bu ekranın altında yine her yerde tepemize çıkan bilgi penceresi var. Üst tarafta ise tüm heybetiyle periskobumuz duruyor. Periskobumuzun sol veya sağ tarafına sol button ile basarsak tek tek, sağ button ile basarsak onar onar sola veya sağa döndürürüz. Periskobun sağında 1 yazan yere sol button'la basarak Zoom, sağ button'la basarak Unzoom yapabilirsiniz. Hazır buradayken gemilere vurmanız için gerekli yolu size anlatayım. Harita ekranında giderken bir gemi gördüğünüzde hemen buraya gelin ve gemiyi periskopta ortalayın. Sonra periskobu biraz sola veya sağa kaydırın çizgi sarı yanana kadar geminin üzerinde dolaşın işaret çizgisi sarı olduğu zaman. Alttaki düğme sarı olmayacak yanlış anlamayın) ya son işaret tuşuna ya da sağ alttaki, kırmızı düğmeye basın. Böylelikle kırmızı düğme yeşil olacaktır. Bu demektir ki artık periskobu düşmanınıza kilitlediniz. Yani artık düşmanınız nereye giderse periskopta otomatik olarak onu izleyeceksiniz. Bu iş yaptıktan sonra sol alttaki gördüğünüz açıyı, ortada üstte gördüğünüz açıyla aynı yapmak için gemiyi döndürün. İki açı eşit olunca biraz bekleyin eğer üst ortadaki açı değişmiyorsa torpidonuzu atabilirsiniz. Eğer açı değişiyorsa, ne yöne doğru değiştiğine dikkat edin. Sonra gemiyle aranızdaki mesafeyi ve geminin hızını gözönünde bulundurarak üst ortadaki açının eksiğine veya fazlasına (Demirci, açı artıyorsa ilerisine, azalıyorsa açının gerisine doğru) atın. İyi ayarlama yapmışsanız torpidonuz gemiye çarpacak ve büyük bir su kaldırarak gemi batacaktır.

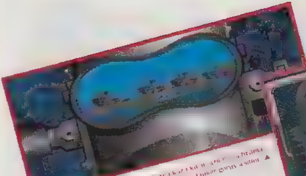
TOP BÖLÜMÜ

Top bölümünün altında yine başımızın derdi perdeler var. Üstte ise Topun dürbünü var. Topun dürbününün sağında yine zoom için ikon var. En üstte de topunuzun açısını ayarlayabileceğiniz ikon var. Orada gözüken sayıyı sol button ile arttırdıkça top sağa doğru meyilli, sağ button ile azaltıkça sola doğru meyilli atış yapar.

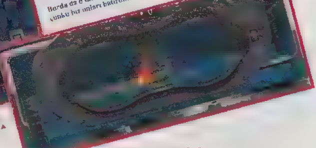
MAKİNA DAİRESİ

Makina dairesi hem bilgi alabileceğiniz hemde geminizi yönetebileceğiniz bir bölüm. Aslında aklı başında olan hiçbir insan kalkıpta gemiyi makina dairesinden yönetmez onun için sizde bu gibi şeyler yapmayın ve gemiyi düzgün bir şekilde taktik ekranından götürün. Ben şimdi size makina dairesine bilgi almak için geldiğinizi varsayarak bu ekranı tanıtayım. Sol üstte su düzeyi vardır. Sağında sırasıyla hız, pusula ve torpido





[illegible] bekleyen bir grup tanker görüyorsunuz ▲



Burda da o tankerleri artık göremiyorsunuz çünkü biz onları batırdık ▼

göstergeleri vardır. Orta sırada soldan başlayarak dol bataryalar ve yüzeyde veya dalmış olduğunuzu gösteren ışık var. Eğer yüzeydeyseniz ışık yeşil dipteyseniz kırmızı ışık yanıyor. En alt sırada soldan sırasıyla ısı derinlik yakıt ve hız ayarlama göstergesi bulunuyor.

HASAR BÖLÜMÜ

Acemiyken en sık ziyaret edeceğiniz bölüme geldik. Buradan geminizin hasar yüzdesini ve hasarın niteliğini öğrenebilirsiniz. Denizaltı resminin sağında yüzde olarak hasarınız yazar. Kırmızı olan yerler yara almış bölgelerdir. Tabi bu bölgelerin durumuna göre bazı fonksiyonları yapamazsınız. Periskobunuzun hasarlı olması onu kullanamayacağınız anlamına gelir. Aynı şekilde top da böyledir. Eğer motorlardan birinde arıza olursa hızınız düşer. Bunun için bir yara aldığınızda buraya gelip hasarın niteliğini öğreninki, tam Destroyerleri hizaya getirip üç torpido sallarken torpidoların bozuk olduğunu öğrenmeyin.

GEMİ BİLGİ DEFTERİ

Bu defterden hangi tarihte devriyeye başladığınızı savaştığınız hedeflerin önceden size bildirilen hedef bilgi durumlarını ve geminizin özelliklerini okuyabilirsiniz. Sayfaları çevirmek için sol ve sağ ok tuşlarına basmanız yeterli. Bu arada buradan geminizin radarının ve torpidosunun olup olmadığını veya ne cins olduğunu öğrenip bize denizaltılar açıklarken niye yazmadınız diye feryat etmeyin. Çünkü bunlar tarihlere göre değişecekler. Eski zamanlarda hiçbir denizaltı da Su radar bulunmazken sonlara doğru hepsinde bulunacak. Yani anlayacağınız savaş ilerledikçe daha iyi denizaltılarınız olacak. Burada komik olan birşey var. Savaşın başlarında Japonların korkunç gücüne karşı dandik denizaltılarla savaşırken, sonlara doğru Japonların dandik gücüne karşı korkunç denizaltılarla savaşıyorsunuz. Böylelikle şöyle torpidonuza layık eşit bir karşılaşma bulmak biraz zor oluyor.

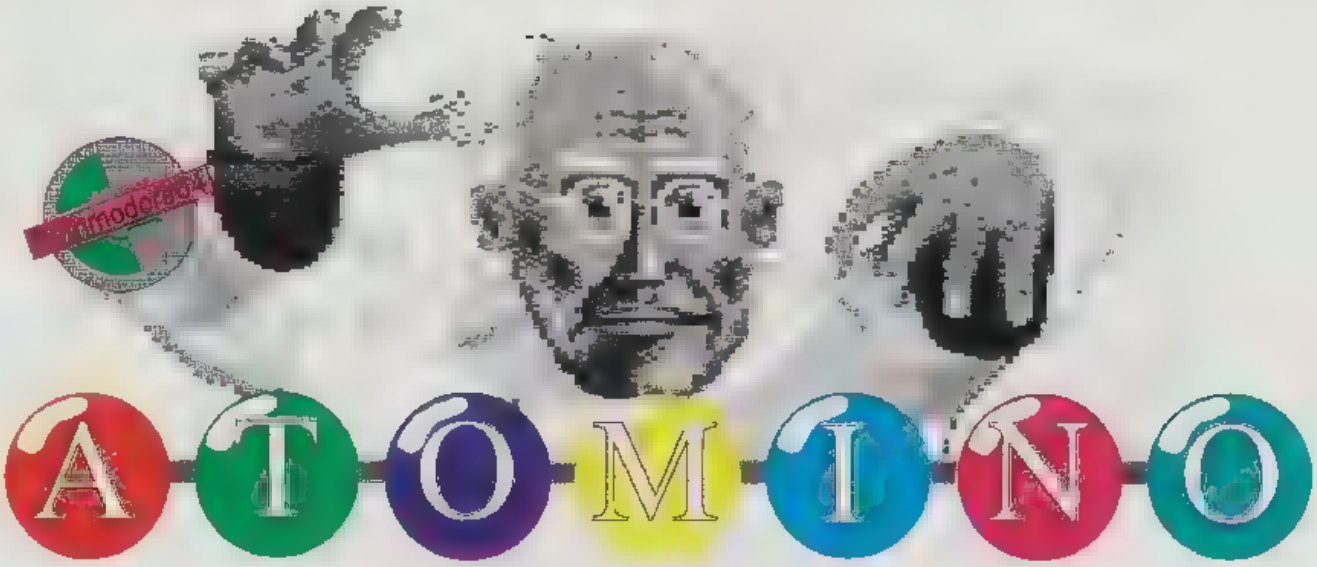
Evet bu kadar açıklamadan sonra herhalde denizaltınızı iyice tanıdınız. Şimdi sizlere bazı tavsiyeler verip, yapmamanız gereken şeyleri söyleyeceğim. Size ilk vereceğim tavsiye, kendinizi kahraman zannetmeyin. Bir dakika siz şaşırmadan ben anlatayım. Kendinizi kahraman zannetmeyin demek benim gibi üç Destroyerin arasına balıklama dalmayın demektir. Mümkün olduğunca adil durumlar yaratmaya çalışın. Yani önünüzde üç Destroyer varsa uygun açıya gelip Destroyerlere torpidolarınızı atıp oradan uzaklaşın. Böylelikle yerinizi anlamasınlar. İkinci tavsiyem çok kötü durumdaysanız hızınızı sıfıra indirip derine dalın. Bir süre böyle bekleyin eğer şansınız varsa gemiler birkaç aramadan sonra uzaklaşacaklardır. Üçüncü tavsiyem, mümkün olduğunca sessiz davranın ve görünmemeye çalışın. Bir denizaltının en büyük avantajı denizin altından sessizce gitmesidir. Eğer görünürseniz sıradan gemilerden hiçbir farkınız kalmaz. Hiçbir tehlike olmadığından emin olduğunuz zamanlar da topunuzu kullanmak için yüzeye çıkın. Dördüncü tavsiyem eğer size su altı bombası atarlarsa hemen motorları susturun. Debris atın ve derine dalın. Debris denizaltının battığı izlenimini uyandıran kalıntılardır. Son tavsiyem, benim tavsiyelerime uymak zorunda değilsiniz ama uysanız hiç fena olmaz. Gelelim asla yapmamanız gereken şeylere. Bir kere asla Destroyerlerin olduğu zamanlarda yüzeye çıkmayın. (Korkak papucu yarım çık dışarıya oynayalım desalerde çıkmayın. Sizi kandırmaya çalışıyorlar). Sonra Destroyerler size atış yapmaya başlamadan Debris atmayın. Debris son anda kullanacağınız çarelerden biridir. Gerçek hayattaki gibi periskop yukardayken filonun yakınına sokulabilirsiniz. Ancak asla bunu açık havalarda denemeyin. Silent Service 2 tek kelimeyle süper bir oyun. Grafikleri zaten mükemmel. Müziği harika. Ses efektleri muhteşem. Atmosferi ise olağanüstü. Tabi siz abarttığımı zannediyorsunuz. Ben atmıyorum beyler. Bu oyunu kaçırmak hayatınızın en büyük hatası olur. Bu oyunu diğer denizaltı oyunlarıyla karşılaştırmamı isteyenler iyi dinlesinler. Grafik bakımından Silent Service 1, Red Strom Rising ve Das Boot'dan daha üstün olduğunu söyleyebilirim. Bir denizaltı oyununa pek uymasa bile müziği hepsinden iyi. Ses efektleri olarak diğerlerinden çok çok fazla ve gerçekçi. Atmosfere geldiğimizde biraz duruyoruz. Benim şimdiye kadar oynadığım en iyi atmosferli iki denizaltı oyunu var. Silent Service 1 ve Red Strom Rising. Silent Service 2 atmosfer bakımından bunlara yaklaşıyor ama geçemiyor. Her ne kadar ses efektleriyle ve harika grafiklerle desteklense de Red Strom Rising'in atmosferini hiçbir denizaltı oyununda bulamıyorsunuz ama sonuç olarak bütün diğer denizaltı oyunlarından (Red Strom Rising dışında) daha güzel olduğunu söyleyebilirim. Paranızın boşa gitmeyeceği garanti.

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

94

F1 Taktik ekranı
F2 Güverteye çıkma (Yüzeydeyken)
F3 Periskobu kullanma
F4 Topu kullanma (Yüzeydeyken)
F5 Makina dairesi
F6 Hasar durumu
F7 Bilgi defteri
F8 Mümkünse savaştan çıkma
P Haritadayken limanları kimin olduğunu görme
S Slow Mode'u açıp kapatma
Z Haritayı yakınlaştırma
X Haritayı uzaklaştırma
V Tüm ekranı haritaya yapma
B Gemi kayıt doğuna bakma
1 Ağır yol ileri
2 Yarım yol ileri
3 Tam yol ileri
4 Tüm hız ileri
5 Tüm motorları susturma
6 Tam yol geri
7 Debris yollama
8 Periskop derinliğine kadar dalma
9 Periskobu açıp kapatma
0 Uzun mesafeli torpil modunu açıp kapatma
< Periskobu sola çevirme
> Periskobu sağa çevirme
Shift < Onar derece kadar periskobu sola çevirme
Shift > Onar derece kadar periskobu sağa çevirme
? Periskobu kitleme
Return Torpido atma
Space Top atışı
Sime Tuşu Kontroller ortalama
Sola Ok Sola döndürme
Sağa Ok Sağa döndürme
Aşağı Ok Dalma
Yukarı Ok Yüzeye çıkma
Shift Sola Ok Hızlı sola dönme
Shift Sağa Ok Hızlı sağa dönme
Shift Aşağı Ok Hızla dalma
Shift Yukarı Ok Acil yüzeye çıkış
Alt-Q Dos'a dönme (Quit)
Alt-R Savaştan çıkıp ana menüye dönme
Alt-[illegible] [illegible] açıp kapatma
Alt-P Oyunu durdurma
Alt-A Animasyonları açıp kapatma
Alt-S Oyunu kaydetme
Alt-V Ses düzeyini ayarlama

MURAD OMAY



Tetris salgın ve bulaşıcı bir hastalıktır. Tedavisi mümkün değildir. Sadece yeni tetris tipi oyunlar stresten insanı kurtarabilir. Bunu bilen oyun firmaları her geçen gün yeni oyun çıkarıyorlar. Bu oyun diğerlerinden biraz daha farklı. Oynayabilmek için biraz almanca, biraz da kimya bilmek lazım.

Amacımız bize verilen atomları elektrodlar yardımıyla birbirine bağlayıp molekül oluşturmaktır. Dört çeşit atom vardır ve her biri farklı sayıda bağ taşır. Atomları birbirine hiçbir bağ boşa kalmayacak şekilde eklenince bir molekül ortaya çıkar. Moleküller tamamlanınca kaybolur.

Oyunun başında bazı ayarlamalar yaparsınız, bunlar:

MUSIC an-aus: Müziği açar-kapatırsınız.

FX an-aus: Efektleri açar-kapatırsınız.

FARBE 1-2: Atomların rengi değişir.

MODUS 1-2: Zorluk. Mod 2 bire göre çok zor. Kimde ilk levellarda gerekmeyen atomlar gelmezken kimdeki atomlar kafasına göre geliyor.

PASSWORT: Eğer elinizde kod kelime varsa burada kullanabilirsiniz.

SPIEL: Oyuna başlama.

Oyunda her atomun belli bir bağ sayısı vardır. Mavi atomlar bir, kırmızılar iki, yeşil yada kahverengiler 3, gri veya sarılar dört bağ içerir.

Biraz da ekran düzeninden bahsedeyim. Ana ekran ekranın tam ortasında. Sağda oluşturmakta olduğunuz atom var. Zaman geçtikçe atomlar düşer ve çabuk olmazsanız oyun biter. Sağ üstte skorunuz var. Onun altında ise sırayla eğer belirlendiyse molekül boyu, yapmanız gereken molekül sayısı, o ana kadar kullandığınız atom sayısı ve extranız var.

İlk levelda kaç molekül yapacaksınız. Hiç zorlanacağınızı zannetmiyorum.

Moleküllerin tamamlayıp bölümü geçin unutmadan ekranda atom bırakırsanız temizlemek zorundasınız.

Diğer levellar sırayla şöyle:

Level 2: Bu levelda kolay. Görevimiz üç molekül inşa etmek.

Level 3: Bu levelda "L" şeklinde bir molekül yapacaksınız. Gelen molekülleri sırayla yerleştirmek yetiyor.

Level 4: İşler zorlaşıyor. Bu bölümde 3 molekül yapacaksınız ve hepsi en az 7 atomdan oluşacak.

Level 5: Oyun yine zorlaşıyor. Bu sefer görevimiz her biri en az 9 atomdan oluşan 4 molekül oluşturmak.

Level 6: Kolay sayılabilecek bir level. 2*4 ekranda bir molekül inşa edeceksiniz.

Level 7: İşler aniden zorlaşıyor. Her biri 9 atomlu 3 molekül yaratacaksınız.

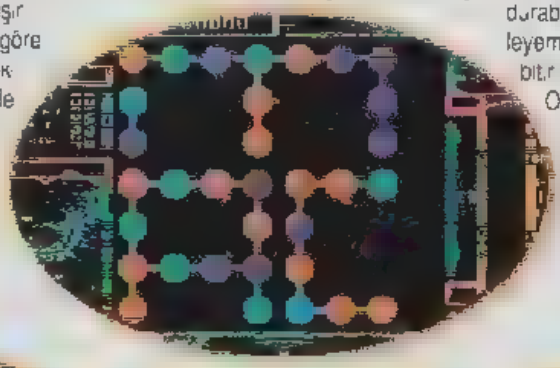
Ayrıca ekranda sizi engelleyen nesneler var.

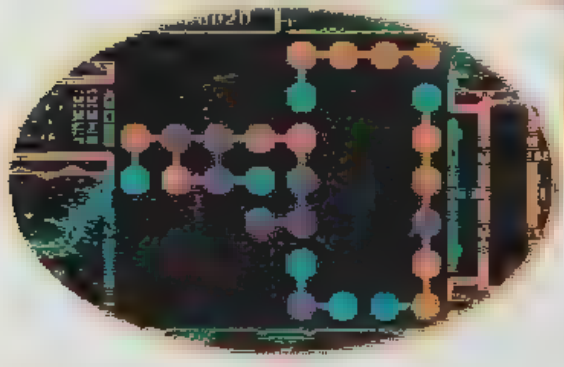
Arada bir taşa benzeyen bir nesne gelir. Bu bir jokerdir ve her yerde kullanılabilir.

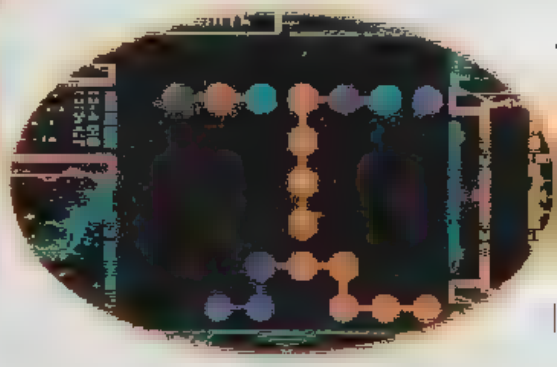
Oyun sırasında P tuşu ile oyunu durdurabilirsiniz ama bu sırada ekranı inceleyemezsiniz. Run/Stop tuşu ise oyunu bitirir.

Oyun böyle sürüp gidiyor. Uzun süredir böyle ilginç bir oyun gelmemişti. Bir ilginç olay, oyunu yapan firma Psygnosis. Tetrisçiler kesinlikle kaçırmasın.

EVRİM ÖNAL







WAR FOR THE CROWN

18. Yuzyıl, Kraliyet savaşları,derebeyler, baronlar yükselme hırsı Tanınma ve en büyük olma ideali Eğer sizde o çağlara dönmek, bir parçada olsa o heyecanı tatmak istiyorsanız işte bu ayki favori oyunum War For The Crown 2 War For The Crown harita üzerinde oynanan bir strateji oyunu. Oynanış tarz basit, ayrıcada çok çok zevkli bir oyun Hele bir arkadaşınızla oynuyorsanız War For The Crown 1 sanı sam ALMANCA' ymış. Bunun üzerine kelimeler textler halinde değiştirilmiş ve ortaya bozuk aksanlı War For The Crown 2 çıkmış. Zaten oyunun orjinal ismini resimde görebilirsiniz.) Birincisi 1987 ikincisi 1990 yapımı Oyunun konusu yukarıdada belirttiğim gibi belli bir toprak bütününde parçalar ele geçirmek sahip olduğunuz yerleri koruyup, korumayı başaramayanlardan alacağınız toprak larla topraklarınızı genişletmek ve sonunda bütün adaya sahip çıkmak Oyuna başlamadan önce ekrana oyun ile ilgili bir takım ayarlamalar yapabileceğiniz bir menü gelecek. Ben bu seçe nekleri sırası ile açıklayacağım Not Seçenek lerden kimisinin orjinal ismini kullanmayacağ m zira almancadan çevrim olduğu için çok tuhaf bir aksanla sın rlı bir biçimde yazılmışlar.) Seçimleri joystick ile yönlendirdiğiniz bir kılıç vasıtası ile seçiyorsunuz. İlk önce daha önceden kayıt edilmiş datanız çağırılıp çağırılmayacağınız soruluyor Eğer kayıtlı dataya sahip değilseniz New Game diyerek oyuna başlayın. Daha sonra ekrana menü geliyor Burada yönlendirdiğiniz kılıcı seçeneğin üzerine getirip ateşe basarsanız değiştireceğiniz kısım sarı renge döner Burada ra kamları joystick sola çekerek azaltır sağa çeke rek de çoğaltabilirsiniz. Aşağ çekerek rakamı en aza, yukarı çekerek maximum a ulaştırabilirsiniz Şimdi seçenekler

Number of players: Oyuncu sayısını bu seçe nekle ayarlayabilirsiniz Enaz bir en fazla da 4 kişi ile oynayabilirsiniz (Not Burada ki oyuncu ların tamamı siz veya arkadaşınız tarafından yönetilecek)

Provinces in continent: Oyun alanı olan büyük toprak parçasının kaç parçaya ayrılıp ayarlar oluşturmayı buradan gerçekleştiryorsunuz En az 16 en fazla 99 parça yaratabilirsiniz.

Maximum number of villages Bir toprak parçasına gelir gelmez kasabalardan en fazla kaç tane kurulacağını buradan ayarlayabilirsiniz En az 5 en fazla 99 tane kasaba olabilir

Maximum number of villages all provinces Bütün topraklarda belirtilen sayıya kadar kasaba kurmak mümkün

Maximum number of villages largest provinces: Kasabaların sayısının,toprağın büyüklüğü ile orantılı olması

Conviction of the King's men: Kralın askerlerinin oyundaki tutumu FRIENDLY bu seçeneği seçerseniz kralın topraklarına saldırdığınızda kralın adamları olmazlıklar sizin saflarınıza geçerler NEUTRAL Bu seçenekte kralın adamları yalnızca kendilerini savunurlar HOSTILE Burada ise kralın adamları tam bir fırsatçı durumuna geliyor.Boş bıraktığınız arazileri hemen ele geçiriyorlar

Terrain has influence on the harvest: Bu seçeneğe YES derseniz arazinin ürün vermede rol olmasını kabul etmiş sayılırsınız Böyle olunca harita üzrindeki yeşil alanlar daha kıymetli olur.

Terrain has influence in the battles: Bu seçeneğe YES derseniz bütün araziler savaşlarda eşit görülür No derseniz araziler arası farklılaşma ortaya çıkar Kayalık ve dağlık arazilere saldır güçleşir Buraların savunması kolaylaşır.

Maximum fortification of your home castle:

Başlangıçta ana kalenizin hangi durumda olacağı. STRONGHOLD - CASTLE FORFITE - ZITADELLE Bunlardan STRONGHOLD en düşük seviyelisi ZITADELLE ise en büyük olanıdır.

Rearm power of the king's men:Kralın adamlarının güçleri En düşük %10 en yüksek %90 olur.

Suprises happen: Oyun içindeki çok değişik olumlu veya olumsuz suprizlerin olup olmamasını YES veya NO diyerek cevaplayın

Maximum state of the other provinces: Diğer toprakların başlangıçtaki durumunu buradan ayarlayabilirsiniz FORT TURM NONE)

Amount of the start armys. Başlangıçta sahip olacağınız asker sayısı En az 10 en fazla 99 asker

Money at the start. Başlangıçta kasada olacak para. Parasız oyunu başlatabileceğiniz gibi 99 buck oyundaki argo para birimi ile de başlayabilirsiniz

Investments of the king:Kralın yatırımlarını bu şekilde ayarlayın. (Her zaman en az iyidir) En az %10 en fazla % 90 olabilir

Readiness to fortification of king: Kralın adamlarının destekleme

Distrubution of the king's men: Kralın adamlarının topraklara göre dağılımı NONE EQUEL FRONTIER şeklinde üç seçenek)

Price of villages: Oyunda önemli bir faktör olan kasabaların kuruluşu sırasında ne kadar para ödeneceğini buradan ayarlayabilirsiniz. En az 4 en fazla 12 bucks.

How many barons should be. Oyunda bilgisayarın yönettiği karakterlerin sayısı En fazla 3 olabilir istersenız bu karakterleri oyuna katmayabilirsiniz

Interest of your money with: Paranız sakladığınız taktirde gelecek faiz miktarı En az %4 en fazla %12

Seçenekler bu kadar Daha sonra oyuncu isimle rı giriliyor Her isim girildikten sonra erkek veya kadın şahsiyet olup olmadığınız soruluyor Bun da belirttikten sonra amblem ve renk seçimi var Bütün bu detaylardan sonra ise oyunu oynayacağınız alan ekrana geliyor Burada YES diyerek alanı seçebilir NO diyerek diğer alanlara bakabilirsiniz Legend seçeneği ile harita üzerindeki renk ve biçimlerin anlamları ekrana gelir Ha rita üzerinde

Açıkmavi Çayır ve düzlükler
Açıkyeşil Ağaçlık ve korular
Açıkgri Tepelikler,
Koyugri Dağlık bölgeler.
Sarı Kumsal ve çöller
Yeşil: Ormanlar
Kahverengi Bataklıklar temsil edeı

Birde hareketli siyah ve mavi bölgeler var Bunlar ise su topluluklarını gibi veya denizler

Arazinin oyuna faktörünü başla seçeneklerde açıkladım. Eğer siz arazeyi oyun içinde bir faktör olmaktan çıkarmış iseniz topraklarında bir önemi yok. Yalnız oyunu oynayacağınız ana bölgeyi seçerken daima toprakların parça parça olmasına yanı her toprağın mümkün olduğunca az komşusu olmasına dikkat edin. (Burada bahsetiğim büyük boydan boya topraklar enşilmez bir sınır teşkil etmesin

Bütün bunlardan sonra ilk evvela harita üzerinde ana kalenizi, nereye kuracağın zibelirliyorsunuz Sırasıyla diğer oyunculardada aynı iş yapılıyorlar Daha sonra bir diz yükleme ve mücadele başlıyor

Oyun seçeneklerini normal bir şekilde mesela olduğu gibi bırakmak ı seçmişseniz yapmanız gereken ilk iş çevrenizdeki Kingsmen (Kralın Adamları topraklarına saldırmak olmalıdır. Böylelikle ilk el bir ikinci el ve diğer eller bir çok toprağa sahip olmuş olursunuz Oyun başladığında size herhangi bir yere saldırıp saldırmayacağınız soruluyor. Burada saldırmak istediğiniz taktirde ilk önce saldırılan toprağın üzerine yönettiğiniz kılıç şeklindeki pointeri getirip ateş düğmesine basın Daha sonra saldırdığınız ordunun üzerine klikleyin (Not Askerleriniz saldırılan toprağı çevrelemiş ve sınır teşkil etmiş ise sınır olan diğer orduların üzerine gelip ateşe basarak ordu toplayıp kuşatma

yapabilirsiniz. Ve tekrar saldırdığınız toprağı seçin. Ekrana temsili bir savaş sahnesi gelir. Bu ekranda yapacağınız ekstra bir şey yok. Yalnızca ateşe basmayı seçmeniz yeter. Zira ateş düğmesine basmak ordularını ateşe girmeye çekmek demektir. Bir de savaşın nihai sonuçlanmasını istiyorsanız joystick'i sağa çekin. Saldırılarda ana kural şu: Savunan daima üstün. Yani eşit sayıda ordularda hatta bazı durumlarda otuz fazla iken bile savunan taraf yener. (Tabii arazide sur veya kale yoksa. Eğer bunlar mevcutsa durum tamamiyle değişir. Daha fazla bilgi için okumaya devam edin.) Daha sonra ordularınız hareket ettirip ettirmeyeceğiniz soruluyor. Burada hareket ettirme işini ilk önce [illegible] topraga ,sour[illegible] hareket edilecek toprağa 'destination' klikliyerek gerçekleştiriyorsunuz. Bunu yaptığınızda ekrana her iki topraktaki ordu sayısı geliyor. Joystick'i sağa veya sola çekerek her iki toprağada birer birer asker kaydırabilirsiniz. Joystick'i ileri çekerek alttaki bulunan bir sayısını 10'a çevirerek hareket sonrası 100'e çevirerek yüzer yüzer yaparsınız. Max seçtiğiniz taktirde bir taraftaki bütün askerler diğer tarafa geçer. Joystick'i aşağı çekerekte bunun tersini yapmak mümkün. Space çubuğuna basarakta her iki taraftaki asker sayısını eşitliyorsunuz. Alacağınız yeni askerler ilk önce ana kalenizde görünüyor. Arada yabancı bir toprak olmadığı sürece ana kaleden mesafeyi dikkate almadan asker nakli yapmak mümkün. Bütün bunları yapmadan ekrana o ayki gelirinizle yapabileceğiniz yatırımların listesi geliyor. Gelirinizle: 1) Asker alabilirsiniz. Her asker Buck'tur. 2) Kasaba kurabilirsiniz. (Bu oyunda gelir getiren en önemli faktör. Her kasaba bir dahaki ay size bir buck daha fazla [illegible]

3) Sur ve kale yaptırabilirsiniz. Sur[illegible]ar boş arazilere en fazla bir kare olmak üzere kurabilirsiniz. Kaleler ise yalnız ana kalenize ek olarak yapılmamaktadır. 4) Paray biriktirirsiniz. Böylece başka belirlediğiniz oranda tazden vararlanırsınız. Oyun bu sıra ile el el devam ediyor. Bir kaç ufak taktiğide belirtmekte yarar var. Bir kere oyunda gelir getiren kasabalar çok önemli. Bunlardan oyuna başladığınız sürede sık sık kurun. Kasaba kurmaya dayarken asker bakımından diğer aktiflerinizden geri kalmayın. Tehlikeli bölgelere Stronghold dikin. Sıkışmadıkça ana kalenizi kuvvetlendirmenize gerek yok. Ana kale Castle hariyle bile kale içindeki asker miktarının üç kat kadar daha fazla askere dayanır. Bunu savunma ve özellikle saldırmada göz önünde tutun. Her kale bir Zitadelle haline dönüşmüşse kafadan beş hatta altı kat fazla kuvvete dayanabilir. Kale en kuvvetlendirmede bazı ilginç ikonlara rastlamanızda mümkün. (Büyü gibi.) Oynanış olarak en iyi taktik bir arkadaşınızla bir olup bilgisayarın yönettiği baronlara karşı birleşmektir. Yenilen kişiler oyundan düşülür ve asker toprak ve kaleleri galip tarafın olur. Yenilen komutan oyun için de bir dilenci olarak dolaşırken bulmanızda mümkün. Riskli bir hareket yapmak zorunda kaldığınızda oyunu el dönümündeki save seçeneği ile kayıt edin. Böylelikle onca emeğiniz boşa çıkmaz. Bilgisayar atak olarak korkak. Kasabalık savaşlardan hep kaçınıyor. Oyunun akışı bir bakıma size bağlı. Bilgisayarın bir özelliği de inatçı olması. Bütün bunlar göz önüne alarak başarılı bir oyun çıkarmanız mümkün.

Sonuç olarak War For Crown 2 bozuk aksanı haric oldukça zevkli güzel bir oyun. Bütün strateji tutkunlarına şiddetle tavsiye ederim. (Sayın Kanal 64 okuyucuları nada lütfen tekrar tekrar tavsiye yemi istemeyin.)

BARIŞ YALÇINKAYA

SHADOW DANCER

U.S. Gold Fir[illegible] Oyunda siz uz[illegible]maharında ustalaşmış bir dövüşç[illegible] ülkedeki tehlikel[illegible] bombaları etkisiz hale[illegible] fanatik[illegible] kale getirmek sandığın[illegible] oyun[illegible] en büyü[illegible]dmanınız size s[illegible] kurt köpeği. Siz nerey[illegible]un bir özelliği var. D[illegible]manlarınızı oyalayabiliyor. S[illegible] diğer düşmanlar[illegible]yor. Kurtla beraber, düşmanlar[illegible] dürmek istiyor[illegible] [illegible]ekinmeden düşmanlarını[illegible]rsin[illegible] [illegible]oluşuyor. Her gör[illegible]e ayrı bölümü var.

[illegible]kkınız kaldığı, haklarınız[illegible]atör[illegible] [illegible]reniz kaldığı, haklarınız[illegible]iniz, birlerde sizin re[illegible] eskonum[illegible] ve büyülerinizin[illegible]ü kullanabilirsiniz. Run/Stop tuşuyla oyunu[illegible]

[illegible]ellerindeki bıçaklarıyla, diğerle[illegible]lar. Bunların yanı[illegible]ralık katiller olan ninjalar var. Si[illegible] [illegible]yardım edemiyor. Ku[illegible]larınızı oyalarken siz o[illegible]ldürmekte geçirseniz kurtun gü[illegible] [illegible]ler size hiç bir yardımı dokunmu[illegible]. Oyunda bir üst kata çıkabilmeniz için Joy'u g[illegible] tıp Fire'a basmalısınız. Ayrıca b[illegible]güçlü oluyorlar ve[illegible]ldız veya başka bir silahla saldır[illegible] Ama bütün düşmanlard[illegible] da mutlaka bir zayıf nokt[illegible] lalarına ateş ede[illegible]

[illegible]el bitirmelisiniz. Bu Level'de is[illegible] [illegible]ninjaları öldürmelisiniz. Eğer ninjaları attığınız yıldızlarla öldüremezseniz 5 ile 8 sa[illegible] arasında ninjalardan bir[illegible]nı kaplayacak[illegible]kilde uçarak size bir tekn[illegible] atıyor. Daha sonra ekranda başar[illegible]nuzu belirten bir[illegible]

[illegible]diye bir ekran ile ka[illegible] Tabiki bölümler[illegible]

[illegible]anmadan g[illegible]um. Toplam olarak 15[illegible]ümde bitirmeyi başarırsanız sizi müthiş bir son ekranı bekliyor.

[illegible]Ninjobi'nin devamı niteliğinde bir oyun. [illegible] Shadow Dancer Commodore'da şimdiye kadar mükemmel, a[illegible]üper Arcade oyunu.

Bu oyunu yapan U.S. Gold firmasında yabana atmamak lazım[illegible]u tebrik ederim.

[illegible]w Dancer'[illegible]ndlik disket kullanı[illegible] [illegible]r tek bir kelime söyley[illegible]lirim. Süper.

Çok yazık oldu.

N. CAN ULAŞ

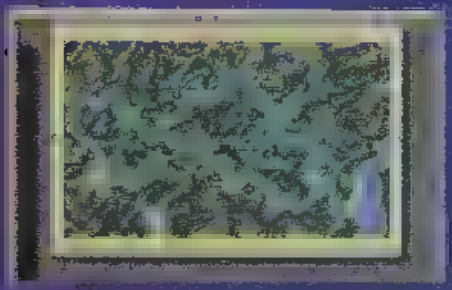
GUN BOAT

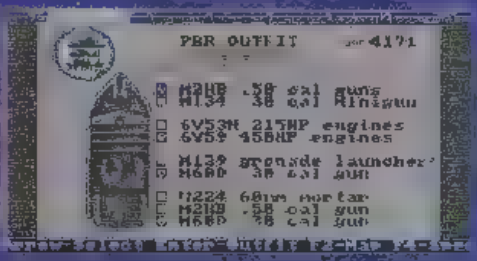
Grenade Practice

Gunnery Practice: Mal

P ol Practice

Main Cabin (Kontrol Kabini)





Bow Gun (Makineli Tüfek)

tuşlarıyla nişan aldıktan sonra Return ile ateş edebilirsiniz. Buradan çıkarken Fonksyon tuşlarını kapatmayın. Böylece siz tekneyi kullanırken hedef saptayıp ateş açma emri verirseniz, adamlarınız otomatikman ateşe başlarlar. Ayrıca o silaha bir daha geldiğinizde silahı açmanıza gerek kalmaz.

Missile Gun (Hasif Top)
Buraya B tuşuyla gelin. Fonksyon tuşlarını Bow Gun'daki gibi kullanabilirsiniz. Bu silah teknenin ortasında bulunur.

Rear Gun (Hafif Top 2)
Buraya N tuşuyla gelip, silahı aynı şekilde kullanabilirsiniz. Bu silah teknenin arkasındadır.

Main Cabin de tekneyi kullanırken F9 ile bir hedef saptarsanız sakın panige kapılmayın. İlk önce F10'la ateş açma emrini verin. Rahat ateş edebilmek için F2 ile motorları durdurun. Hedefin ne taraftan olduğunu saptayın ve ona göre bir silahın başına geçin. Eğer kaçmak isterseniz gazı köklevin. Yine de isterseniz dümene başkasını bırakıp silah başına geçebilirsiniz. Bu sırada dümendeki askere bazı emirler verebilirsiniz. Bu emirler şöyle:

F4: Geriye hareket et
F5: Sola dön
F6: Sağa dön
F7: Yavaşla

Diğer tuşlar
TAB: Görevi bitirdikten sonra üssü dönmek için kullanırsınız.

GENEL: %84

araçları kaçırmayın. Eğer elinizde düşmanla doluysa ki hedefe varmca

hedefleri haklayın. Hemen Main Cabin'e dönün ve diğer adamlarınız düşmanı haklarken gereksiz yaralanma olmaması için uzaklaştırın. Simo çok basit gelebilir ama değil. Gun Boat'a fazla detaylaydan kaçınılarak yapılmış mükemmel bir simülasyon. Accolade'ı çok iyi yapıyor doğrusu. Eğer şu günlerde çok zor simulasyonlardan yakınıyorsanız, size çok zor olmayan Gun Boat'ı önerirm. Oyunun vektör ve bitmap karışımı grafikleri mükemmel olmasa bile görevlerini yapıyorlar. Hadi Size iyi avlar.

ve ... sayfa 55

AMIGA BASIC

Merhabalar, yeni bir basic köşesiyle yine beraberiz. Konularımıza geçmeden önce Hayrettin Dinilaş adlı okurumuzun sorularını yanıtlıyalım. Okurumuzun soruları şöyle ;
1 - BASIC'te disketin directorisini nasıl alabilirim ?
2 - Yaptığım programları Extras diskı harıcında nasıl çalıştırabilirim ?
Cevapları ise şöyle ;
1 - Basıcte diskın directyısını almak için ilk önce list penceresinden çıkıp, Basic penceresini aktif duruma getirmelisiniz, ve burada LIST komutunu vermelisiniz. Eğer komut parametresiz olarak verilirse sys: 'nın directorisi alınır. Komutun örnek kullanım şekillerini aşağıda bulabilirsiniz :
LIST "DF1:" , df1: ünitesinin directorisi alınır
LIST "DH1:SOURCES/ZEMINSCROLLERS" , 1 nolu harddiskın sources directorisinin ZEMINSCROLLERS adlı alt directorisinin dir listini verir
2 - Sanırım bu sorunun cevabı daha önceki sayıların birinde verilmişti fakat bir defa daha anlatmakta yarar görüyorum. İlk önce X-Copy yada DMaster kullanarak kendınize bir disk formatlayın. Daha sonra extras diskindeki AmigaBASIC dosyasını kendi diskinize çekin. Daha sonra, workbench diskınızde bulunan <L> ve <S> directorylerini kendi diskinize çekin. Bu arada Saddam virüsün diskinize tecavüzünü önlemek için <L> directorysini protectlemeyi unutmayın. Daha sonra, Yaptığın zprogramı da, boş diskinize kopyalayın. Şimdi sırada startup-sequence'ı değiştirmek var. Bunuda bir text editörüyle yapacaksınız. Startup-sequence'a,
amigabasic <programınızın adı>
satırını yazdıktan sonra, S:Startup-Sequence adı altında kaydedin, Diskinizi boot ettiğinizde programınızın kendiliğinden yüklenip çalıştığını göreceksiniz.
Geçen ay öğrendiğimiz disk iletişim sisteminin diğer bir elemanı olan Random Access Files yani istenildiği zaman erişilebilen dosyalar bu aykı konumuzu oluşturuyor. Şimdi random dosya adı yapısına bir göz atalım.
Random dosyalar, basic tarafından sıkıştırılarak diskte en az yer kaplaması amaçlanmış, binary dosyalardır. Bir önceki bölümde anlattığımız sequental dosyalar gibi tüm dosyanın hafızaya yüklenmesine gerek yoktur. Dosyada saklanan bilgilere çeşitli numaralar verilir ve gerektiğinde bilgiler numaraları sayesinde çağrılırlar. Diskteki random bir dosyadaki bilgileri okumak bir kaç adım gerektirir. Bunlardan ilki dosyayı açmaktır. Dosyayı açmak için OPEN komutunu gerektiği şekilde kullanmalısınız. Aşağıda bir örneğini bulabilirsiniz

OPEN "R",#4,"BronxRulez"
Bu örneğimiz BronxRulez adlı alt ndakı dosyayı, "R" seçeneğini kullanarak random modunda ve 4 numaralı dosya olarak açar
Random dosyalarla kullanılan diğer bir komut ise FIELD komutudur bu komutun kullanımı şöyledir
FIELD #f, alan uzunluğu AS değişken ; Bu komutla, f numaralı dosyada değişkene, alan uzunluğu kadar yer ayırırız. Komuta bir örnek vermek istersek
FIELD #3,4 AS P$,3 AS F$; Bu komutla 3 nolu dosyada P$ ve F$ değişkenlerine 4 ve 16 ASCII karakterlik yer ayrılır
Yani dosyadaki F$ ve P$ değişkenlerinin görünümü şöyle olacaktır
P$ = " " , 4 adet boşluk
F$ = " " , 3 adet boşluk
Herhangı bir dosyada değişken alanları yarattıktan sonra buradaki değişken değerlerine erişmek için iki komut kullanıyoruz. Bu komutlardan PUT komutu, random dosyaya değer kaydetmek için, GET komutu ise daha önce dosyaya yazılmış değişken değerlerini okumak için kullanılır. Bu iki komutun kullanımları şöyledir.
GET #f,kayıt nosu
PUT #f,kayıt nosu
Üstteki komutlarda f dosya numarasını belirtir. Komutlara örnek verecek olursak...

```
FOR J=1 TO 30
```

```
PUT #3 J
NEXT J
ve
.
GET #2,X
```

Random dosyalara veri kaydederken nümerik değerlerin stringlere dönüştürülmesi gerektiğini aklınızdan çıkarmamalısınız. Bunu yapmak için MKI$ (e), MKS$ (e) yada MKD$ (e) komutlarından birini kullanmalısınız. Daha sonra LSET veya RSET komutlarını kullanarak random dosyaya yazabilirsiniz. Daha sonra bu dosyalardaki bilgileri okurken yine çevirmelisiniz, bu işlemi ise CVI (s), CVL (s), CVS (s) ve CVD (s) komutlarını kullanarak yapmalıyız.
Aşağıda bu komutların örneklerini bulabilirsiniz.

```
INPUT item$
LSET T$ = ITEM$
INPUT N
LSET N$ = MKI$(N)
PUT #3,C
```

Yukarıdaki programla daha önce açtığımız dosyada ayrılan T$ değişkenine kullanıcıdan alınan bir string yazılıyor. Daha sonra bu bilgiyi okumak için aşağıdakine benzer bir program yapmalısınız.

```
GET #8 X
AB = CVI(G$)
PRINT USING
"$$### ##" CVS(P$)
```

Şimdi dosya açma komuları ile ilgili örneklerimizi inceleyelim ..

```
REM ÖRNEK GIRIŞ / ÇIKIŞ
T = 0
PRINT "DOSYA AD  GIRİN Z
!!!"
INPUT L$
PRINT "SIRAYLA ISIMLER
GIRINIZ "
PRINT "BITIRMEK IÇIN İKİ
DEFA <RETURN>'E BASIN"
OPEN "O" #2,L$
GIRIŞ
INPUT N$
IF N$ = "" THEN B TIR
PRINT #2,N$
T = T + 1,IF T<30 THEN GIRİŞ
BITIR
CLOSE #2
PRINT "BITTI "
END
REM İSIMLERİ OKU
DIM N$(30)
PRINT "DOSYA ADI GIRINIZ"
INPUT L$
PRINT T=0
OPEN "I",#3,L$
WHILE NOT EOF(3)
INPUT #3,N$(T)
PRINT N$(T):T=T+1
WEND
CLOSE #3
END
```

Yukarıdaki program, verdiğiniz isimde bir dosya açar ve bu dosyaya verdiğiniz 30'a kadar ismi kaydeder. Yukarıdaki programı çeşitli şekillerde değişlirerek bu isimlerle beraber örneğin telefonlarınıda kaydederek bir telefon rehberi programı yapabilirsiniz. Evet bu aylıkta bu kadar. Böylece amigabasic in tüm dosya işlemlerini öğrenmiş olduk. Bir dahaki aya kadar hoşçakalın ve mektup yazmayı unutmayın.

BURAK ÖZIŞIK
PK 5 - FIKIRTEPE

SAMSUN
PİRİNÇSOFT
BİLGİSAYAR

* **PC - AMIGA 500 - C 64 BİLGİSAYAR SATIŞI**
* **EĞİTİM-ÇİZİM-MÜZİK ve ORJİNAL OYUNLAR**
* **TÜM BİLGİSAYAR YAN DONANIM ÜRÜNLERİ**
* **BİLGİSAYAR TAMİR ve BAKIM SERVİSİ (24 Saatte Tamir)**

Gazi Caddesi Kışla sokak No.3
TEL.9-36-11 59 85 FAX.9-36-12 26 68
55030 - SAMSUN

AMIGA 500 - COMMODORE 64
DİSK DRIVE'lar
MONITORLER
DİSKETLER, EK HAFIZALAR
DİSKET KUTULARI JOYSTICKLER
KARTUŞLAR
DİĞER BİLGİSAYAR ÜRÜNLERİ
AMIGA ve **C-64**'te **GENİŞ OYUN ARŞİVİ**
KALİTELİ ve UCUZ

Şehit Asım Cad.
Kısmet İşhanı
No: 51/6
Beşiktaş, Istanbul

BEŞİKTAŞ BİLGİSAYAR

64'ler sayfa 57

Commodore64

MERCS

Evet U.S. Gold yaptı gene yapacağını. Daha Line of Fire'ın tıkısını üzerimizden atmadan MERCS'i çıkardı. Oyun Who Dares Wins II gibi tipik komando oyunlarına benziyor.

Amerika başkanını kurtarmak. (Nedense hep bu Amerika başkanları kaçırılıyor?). Sizde bu görevi hemen kabul edip (

MERCS'i takıyorsunuz. Oyunun en zevkli taraflarından

ateşe basarsa oyunu aynı anda iki kişi oynuyor. Oyunda

var. 4. çeşit silah, ilk yardım çantası, çelik yelek, extra enerji, extra hak ve benzeri objeler. Ayrıca oyunda bir

tipte kullanabiliyorsunuz. Oyun toplam 8 bölümden oluşuyor.

1. Bölüm: Bu bölümde askeriniz (yada askerleriniz) karaya inişini yapıyor. İner inmez bir obje görürsünüz bu size bir extra silah gücü sağlar. Burdaki adamları öldürdükten sonra orda bir bayrak var. Onu yok edin ve yola devam edin. Ayrıca şimdi sizde birde bomba var. Bu bombayı da devamlı ateşe basarak harekete

da köprüyü geçerek sona gelirsiniz. Burada bir uçakla karşılaşıyorsunuz. Yapmanız gereken tek şey bilmeden öldürmek.

2. Bölüm: Bölüme başlarken derek bir obje görürsünüz. Bunu alın (silahınıza güç için). Bölümün ortasında başta sözünü ettiğim ipi görürsünüz. Ona binin (üstüne gelince otomatikman binmiş oluyorsunuz). Ekranın altındaki enerji bitince ipi kaybediyorsunuz. Bölümün sonlarında duvarların üstündeki okları takip ederek yolunuzu bulabilirsiniz. Bölümün sonundaki köprüyü geçince maniyak

bakalım kolay gelsin.

köprülerde geçiyor. Bütün yolu bitirdiğinizde bu sefer de bölümün sonunda roket kuşan bir helikoptere kapışıyorsunuz.

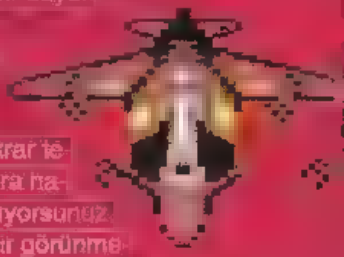
4. Bölüm: Bu bölümde ilerleyebilmeniz için baştaki demir

ise bataklığa dalıyorsunuz. Bataklıkta hareketiniz bayağı zorlanıyor. Tavsiyem bataklığın yanındaki ince yoldan gitmeniz. Daha sonra ise bir göle giriyorsunuz. Burada 2. bölümdeki ipe benzeyen bir bot var. Buna binin ve tam gaz ilerleyin. Gölün sonunda duvarları patlatıp yolunuza devam ediyorsunuz. Daha sonra ise maniyak gibi roket altında bir gemiyle savaşıyorsunuz.

bölümde askerlerin inine girmiyorsunuz. Vahşice bir kıyımdan sonra karşınıza bir duvar çıkıyor. Burdan sola gidince karşınıza bir tren çıkıyor devamlı bir ateşten sonra 6. bölüm.

6. Bölüm: Art arda 3 duvarı patlattıktan sonra 3'lü mermi atan bir silah alıp etrafı dağıtıyorsunuz. Bu bölümün sonunda ise hiçbir büyük gemi yok.

7. Bölüm: Teller



hava alanına girmiyorsunuz. Tekrar teller yıktıktan sonra hava alanından çıkıyorsunuz ve bir görünen bir görünmeyen tankı yok ettikten sonra

bir yazıyla karşılaşıyorsunuz.

8. Bölüm: Bu bölüm ise uçağın önünde geçiyor. Kapı hizasına gelin ve kapıyı uçurun. Daha sonra uçağın burnunu savurun ve uçağı yok etmeye devam edin biraz sonra ise uçak

patlıyor. Son ekran mı? O ne öyle bir şey beklemeyin. Ama MERCS türlerinin avcısında bayağı yukarılara çıkacak bir oyun gibi görünüyor. Son olarak

WINNERS DONT USE DRUGS!

MAÇ

ADVENTURE

STRATEJİ — SİMULASYON

Hayatımın bu noktasında durup düşünüyorum ve anlıyorum ki... Ben bir hiçim. İsterseniz itiraz edin, bağırın çağırın, yutturamama siz de birer hiçsiniz. Biz koca birer hiçiz. Çünkü ben kendi yönümü çizmekten acizim. Ben dönümle gurur duymaktan acizim. Yarınım planlamaktan acizim. En kötüsü istediklerimi yaratmaktanta acizim. Aldatan benim kalbim ama aslında yaşadığım hayatı başkaları hazırlıyor. Ben de lokantada menüden yemek seçen biri gibi onların hazırladıkları seçeneklerden birini seçiyorum. Belki bir noktaya kadar özgürüm, istediğimi alma hakkım var, ama maddeleri başkaları hazırladıktan sonra ben böyle özgürlüğü ne yapayım? Hem burda söz konusu olan salatama hangi sosları koyacağım değil, benim hayatım! Artık yavaş yavaş başkalarının isteyerek veya istemeyerek benim için hazırladıkları yollardan gitmekten bıkıyorum. Sırf anarşi olsun diye onların en fazla kudurtacak yolları seçmek bile zevk vermiyor. Çünkü sonuç olarak bu da onların bir oyunu. Ben kendi çapımda devrim yapıp ters düşecek yollar seçerken onlar oturmuş bunun acısını benden nasıl çıkaracakları hesaplıyorlar. Ve işin en kötü yanı, şöyle veya böyle her safemde beni dağırmayı başarıyorlar. Beynim sosyal, domestik, kültürel veya sadece gıcığına hazırlanmış kafeslerin içinde hapisse ben niye varım? Benim kapladığım hacmi herhangi biri de işgal edemez mi? Herhangi bir embesil bu tercihleri benim yerime yapamaz mı? Her başkaldırışımın anında ezilip bastırılmasına problem değil, lanet edip mücadeleye devam etmek zaten hayatın tek amacı ama bu bir gün bitmeyecek mi? Beni oturduğum sandalyeye, yaşadığım topluma, okuduğuma, gördüğüme bağlayan bu zincirler hiç kırılmayacak mı? Ben tercihlerimde, ideolojimde, zevklerimde ve hatta nefretlerimde hep labirentteki bir fare gibi birilerinin kobayı mı olacağım?

Tanrım söylemişsin bana, eğer ben saksıdaki bir çiçek gibi yaşamak zorundaysam bana bu beyni niye verdin. Benim bu kadar acız olmam tabiatın gereği olabilir ama bunu bana göstermek zorundamıydın? Aslında görmem bir bakıma iyi, acı çeksem bile en azından kendi aptallığım içinde mutlu mutlu yaşam yorum. Ama lanet olsun, madem ben görüyorum niye diğerleri göremiyor? Niye onlar bu kadar körler? Neden onlar bu kadar aptalken ben çıbanbaşı durumuna düşüyorum? Kendi aptallıklarıyla beni yargılıyorlar, asıyorlar ve ben bunun karşısında bile acizim. Kendi ipimi bile çekemiyorum. Lanet olsun, galiba delirmiyorum...

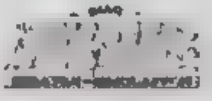
Ama ben hep böyleyim zaten. Siz de bunu biliyorsunuz. En azından bildiğinizi umuyorum. Herkes yediğim, içtiğim, giydiğim, dinlediğimi ve hatta hissettiğimi değiştirmeye çalışırken siz (aramızınsanızsa) bu yazdıklarımı sınırlamıyorsunuz. Ne diyim, sağolun be.

Bu ay uzun geceler boyunca güneşin doğmaması için dua ederken ilgi alanım genelde bir oyun üzerinde yoğunlaştı. Cruise for a Corpse. Acı birşey itiraf edeyim, hayatımda ne Future Wars'ı, ne de Op.Stealth'i birkez bile yükleyip oynamış değilim. Birincisi çıktığında benim Amigam yoktu (aslında hala yok), diğerinde ise ben tatilden dönene kadar bizim çocuklar oyunu bitirmişti. Bunca zamandır Delphine oyunları benim için uzaktan seyrettiğim güzel grafikli garip şeyler oldular. Ama bu kez birşeyler kaçırdığımın farkına vardım. Cruise tam manasıyla bir şaheser. Özellikle grafikler ve atmosfer açısından gördüğüm en güzel oyunlardan biri. Tabi her zamanki inatçılığımla bu oyun text adventure olsaydı çok daha mutlu olurdum diyorum ama buna da bin şükür. Konu her nekadar bayağı, kalıpaşmış birşey olsa bile zaten bir dedektif oyunundan daha fazlasını beklemek yanlış olurdu. Bu oyunu mutlaka almalısınız en azından bir görün. Bu arada içimde kalmasın, benimde bir şikayetim var, hem Cruise için hem de Rise of the Dragon ve Altered Destiny için geçerli. Sonuç olarak elimizdeki aletin yeteneklerini hafıza ve hız sınırlarını belli. Firmalar bunu acımasızca zorlayınca oyun oynanabilirliğinden çok şey kaybediyor. Hele Rise of the Dragon'da oyuna girebilmek için 32 kere disket değiştirince sinir oluyorum iş öyle bir noktaya geliyorki, oyuna tapsanız bile disket değiştirmekten veya sevgili kahramanınızın ekranın bir ucundan diğerine sallana sallana gitmesini beklemekten yıpranan sinirlerinizi kurtarmak için vaz geçmek zorunda kalıyorsunuz. İlerlemeye karşı değilim, ama bunun acısını kullanıcı olarak biz çekeceksek ben Larry 1'in kutu kutu grafiklerine razıyım.

Sıra ruhumun issiz bozkırlarında dolaşırken gözlerimin önünde bir an için belirip sonra beni sonsuz yanlızlığımla başbaşa bırakan kağıt parçalarına geldi, yani mektuplarınıza.

METALLICA SPECIAL

Metallica'nın yeni albümünün çıkmasını kutlama şenlikleri dolayısıyla



Bu ay tam 7(yedi) sayfa!!

NOT: Bu gelecek ay da 7 sayfa olacak demek değil

AYIN PESSIMISTS'i

Hayat böyle olduktan sonra bırakın UFO'e kalkmanın yaşamanın ne manası var?

Kemal KURT

Sevgili
MAC
Ben Oktel ve arkadaşım Bay [illegible] bars, sana seslenmek ve ba[illegible] ture'lar hakkında sorular sormak istiyo[illegible]roz

1 Iron Maiden dinlermisin? Istersen sana sende olmayan bir Ten Years Collection gönderebilirim"

2) Elinde Operation Steaalth'in üçüncü disketi var mı? Bunu senden nasıl alabiliriz?

3) It Came From The Desert I de kasayı nasıl açacağız Şifreyi bilmemize rağmen kasayı açamıyoruz?

4) Crime does not Pay I aç klayacakmısınız? Yoksa açıklayalım mı m ?

5, 3D CONSTRUCTION KIT adlı programın açıklamalarını bize gönderirmisin?

6) Neuromancer'da daha fazla para kazanmak için ne yapmamız g[illegible]yor? Cyberspace e nasıl giriliyor ve oyunun amacı ne?

7) Deutros'ta başka gezegenlerde m den çıkarmak için gereken par Resource M ning Rig'i yapmak için [illegible] ver gerekiyor Bunu nerden bulacağız?

Özgür OKTEL, Eskişehir

MAC Zaten sorunuz olmasa bana yazmazsınızki! Şimdiye kadar hanginiz bu herifin bu kadar derdi var bir mektup yollayıp hatırlısorun dediniz ki zaten

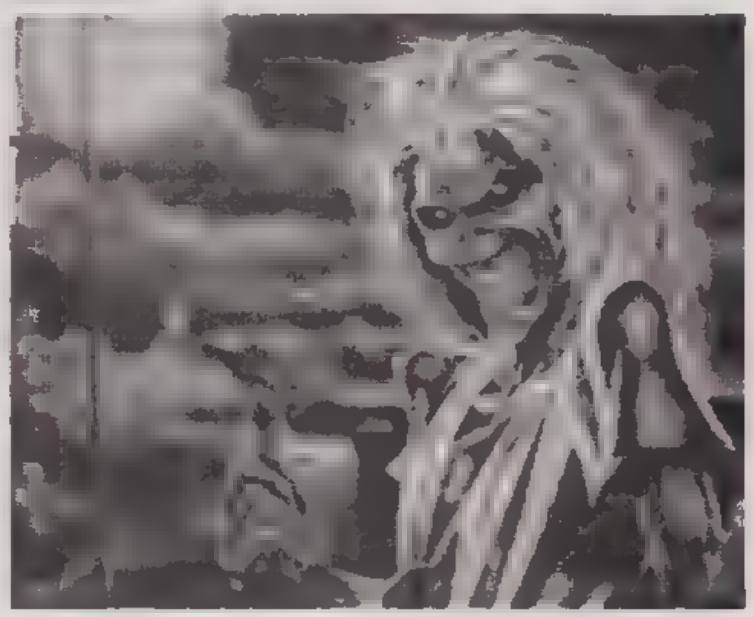
1 Dabiki Iron Maiden dinlerim Ne yollarsanız yollayın yeter ki, Running Free olmasın. Bu TYC Ilk ve uzun bir süre için tek CD'im dii, ve en azından 5000 kere dinlemişimdir

2) Bu disket bizde var ama ben ömürümün geri kalanını yanlış bir sisteme hizmet eden polis memurlarının kapısında bekledığı bir hücrede geçirmek istemediğimden size bunu çekemem

3) Hastenin bodrum katına indikten sonra kasayı bulun. Şifredeki numara ekrana çıkınca ateşe bir süre basın Ekranın kenarı yanıp sönecektir Böylece bütün şifreyi girin Oyunun Ilk oyna[illegible]raştırmıştı ben günlerce deneyip açamazken bali arkadaşım Osman kasayı hemen açınca sinir olmuştum

4, En son yediğim darbeyi hatırlamaktan bile acız olan hafızam bana bu oyunu açıkladığımızı söylüyor ama yine de açıklamak istediğiniz başka bir oyun olursa herzaman ki adresten benim adıma yollayabilirsiniz"

5 - Tatkom firması şu anda 3D Construction Kit'in bütün hakkanna sahip dolayısıyla bunları çoğaltmak yasaya [her ne kadar yanlış yamalak bir yasa olsa bile] karşı En iyi şansınız onlar aramak, Zarf ın içine fotokopi için koyduğunuzu söylediğiniz para ise ne yaz ık ki elime geçmedi Sanırım PTT de bir



6) Bu aya belki yetişmez ama en geç gelecek ay Neuromancer ın tam çözümünü veriyoruz. Onun için bu sorunuz biraz beklemek zorunda

7) Ilk başlarda ihtiyacın olan egzotik madenleri çıkarmak için bir adet gripple yaparak astro d'lere yolla. Biraz sabırla ihtiyacın olan bütün maddeleri elde edebilirsin Ayrıca böyle madenleri uzaylılardan edinmeye çalışmak pek akıllıca değil çünkü onlarla birkaç kere görüştüktek sonra hemen sana saldırmaya başlıyorlar.Bu da senin tam olarak hazırlanmanı engeller

WHEN ALL ELSE FAILS...

Sevgili MAC
Dergiyi Amiga aldığımdan beri izliyorum, en çokda senin köşeni beğeniyorum. Yaptığın oyun açıklamaları ve şarkı sözleri çok makbule geçiyor.Gelelim sorularıma:

1, Codename Iceman nasıl bir oyun. O kadar diskete değer mi?

2) Son Sayla yıkım yazıyor?

3, Köşende birden fazla şarkı sözü yayınlayabilir misin?

4) F-15 I'de uçak nasıl kalakar yahu?

5) Larry IV'ün çıktığı doğru mu yahu?

6) En çok sevdiğim adventure oyunu hangisidir?

7) Les Manley in Search for the King nasıl bir oyun ve kaç disket?

Çagdaş UYAR Istanbul

MAC Şimdi nerden çıktı diyeceksiniz ama akıllıca birşeyler geldi gecenin kö[illegible]ründe elrafta başka beni dinleyecek b[illegible]şka kimse olmadığından bunu size söylemem gerekiyor ve siz de mecburen dinliyorsunuz Şimdik 64 er iki ayrı [illegible]ormata hizmet veren bir dergi. Commodore 64 ve Amiga Bu iki bilgisayar da dergi çalışanları için aynı önem taşıyorlar Biz her sayıyı hazırlarken hem Amiga'ya hem de 64 de aynı önem vermeye çalışıyoruz ama tamamiyle di-

şartıya bağlı olan bilgisayar piyasası buna imkan vermiyor. Bir ay bakıyoruz 64 coşmuş, her taraf oyun dolu, bir ay bakıyoruz yayınlayacak hiçbir şey yok. Eğer dergiyi aldığın zdasizin aletinizle ilgili yeterince yazı göremiyorsan z bilin ki bunun ne bizim sizi salmam zla ne de derginini tamamen diğer alete dönmesiyle ilgisi vardır.Bu sadece o ay piyasada olanların ve Türkiye'ye gelen oyunların bir sonucudur. M zm zlanmaya başlamadan önce bunu kafanıza sokun ve hem 64 çuere hem de Amiga cılar aynı değen vererek hizmet etmeye çalıştığımızı hatırlayın. Dış yayınları takip edenler bilirler, bizim gibi multi-format dergiler her zaman eleştirilere maruz kalırlar, ama unutmayın sayfa sayıları bunu tam olarak yansıtmasa bile biz bir 64.500 dergisiyiz (artık bu ne demekse)

1, Codename Iceman benim için zevk alarak oynadığım son Sierra oyunu. Dürüzalt simülasyon sahnelerin iş biraz karıştırsa bile bayağı kaliteli bir adventure, yanlız biraz yavaş. Eğer diğer bütün Sierra'ları oynadıysan mutlaka al ama ay ışığı altında, alkol dolu bir yaz gecesinde benim sana tavsiyem Larry I olacaktır

2) Vallahi bilemiyeceğim tek bildiğim her ayın sonuna doğru depoda kargacık burgacık harflerle karalanmış bir yazı bulduğumuz. Artık bu dergi binasının eski bir mezarlık üzerine kurulu olmasının mı yoksa 5. sayıda yazısını geç getiren bir yazarın ceza olarak depoya kaptırılmasının sonucu mu Allah bilir.

3) Gelecek birkaç ay içinde Metallica'nın (tuttuğun altın olsun Hetfield ağa böyle albümü yapmak ancak sizin gibi adamlara nasip olur, son 26 gündür teybin içindeki kaset hiç değişmedi, size tapılır) yeni albümünün tüm sözlerini yayınlamaya çalışağım.

4) F-15 II'de kalkmayı başaramamak derin bir simulasyon kabiliyetsizliğinin belirtisi. En kolay (ama en zevkli) simulasyonlardan birinde kalkamıyorsan sen F-16 Combat Pilot'ta nasıl inecek sin abi? Sana Code Master'dan Mig 29'u tavsiye ediyorum. Bilemiyorum ama (sakın hakaret ettiğimi sanma, ben de Kick Off oynamay beceremem) sanki sana daha uygun bir oyunmuş gibi geldi.

5) Larry 4 değil de Larry 5 çıkmak üzere. Bütün dijital abazalara duyurulur

6) En sevdiğim adventure'lar ayın son 10 gününü cebinde kalan 2300 lirayla geçirmek ve sabahın kör'ünde tıhp kalkılmadan aşağılanmadan, uzaylıyım şimdi bakımadan tek parça halinde okula gitmektir

7) The King, Accolade'in Sierra'nın yaratığı hayran sürüsünden yararlanmak için hazırladığı bir oyun. Sistem olarak hemen hemen aynı. Grafikler güzel, konu güzel, espriler fena sayılmaz ama oyun pek uzun ömürlü değil. Eğer dergidek çözüme göre oynayacaksan bu farketmez ama eğer oturup kendin çözeceksen oyunun sonuna geldiğinde kendini aldatılmış hissedersin. Yanılmıyorsam (genelde hep yanılırım) 5 disket ve yükleme süreleri adamı öldürecek kadar uzun

IT WILL BE...

Sana mektup yazdım çünkü koskoca 64'ler dergisinin metalcilerin eline kalmış olduğunu gördüm. Yeter artık. Bu dergide hiç mi az rıklık yok? Hiç mi başka tür müzik dinleyen yok? Ama şu sokun k örümcek kalanıza. adventure sayfasını sadece heavycıler değil biz çelecı rapperlar da okuyor

1, Operation Stealth de mektubu atmamız için gereken damga mürekkebini bulamıyorum. Açıklamasında parmakız gereken kapıyı açtıktan sonra karşınıza çıkıyor demiştiniz

2 Sierra oyunlarından senin beğendiğin birkaçını tavsiye edebilirmisin?

3) Prof Trouble ve senin sayfana hep aynı tip sorular geliyor ya birleşin ya da

4 Sizden nasıl oyun temin edebilirim, lütfen bilgi

İsim yok, Adres yok

MAC:Aslında hepimiz metalcı değiliz, Apo Abi türk sanat müzığı, Bahadır ve Burak hem metal hem rap, Mert garip garip şeyler dinliyorlar Hem ben siz çelecı rapperlara köşeyi okumayın demiyorum ki sadece size hitap edecek bir köşe yazmak için gereken değer geçmiş ve müzik zevkine sahip değilim.Siz de köşenin adventure'lı kısmını okuyun, metalli kısmını atlayın, ama lütfen benden aklıma gelenı değil de sizin hoşuna gidecekleri yazmamı istemeyin. Ben buyum MAC Adventure da bu

1) Bu oyunda bazı şeylen gerçekleştirmek daha sonra olacak bazı şeylen harekete geçiriyor Yanı şimdi bu kaçamak cevapla nerden çıktı diyeceksiniz valla mürekkebin çıkmasını sağlayan olay hangisi bilemiyom

2) Doğal olarak Larry'ler ve Police

MAC BORSA ENDEKSİ

▲METALLICA
God'lar bile fail olduğunu [illegible] bulduklarını için.

▲KIM BASSINGER
Tırnağının ucunda bile diğer [illegible] toplamından daha fazla sex appeal [illegible]

▲ZEYNO MANTI
Tıkınmak hiç bu kadar [illegible]

▲STAR1
24 saat yayına geçtikleri için.

▲LANETH
Hiçbir kural tanımadan [illegible] için.

◄► MARY ANN
Senle de olmuyor, sensiz de...

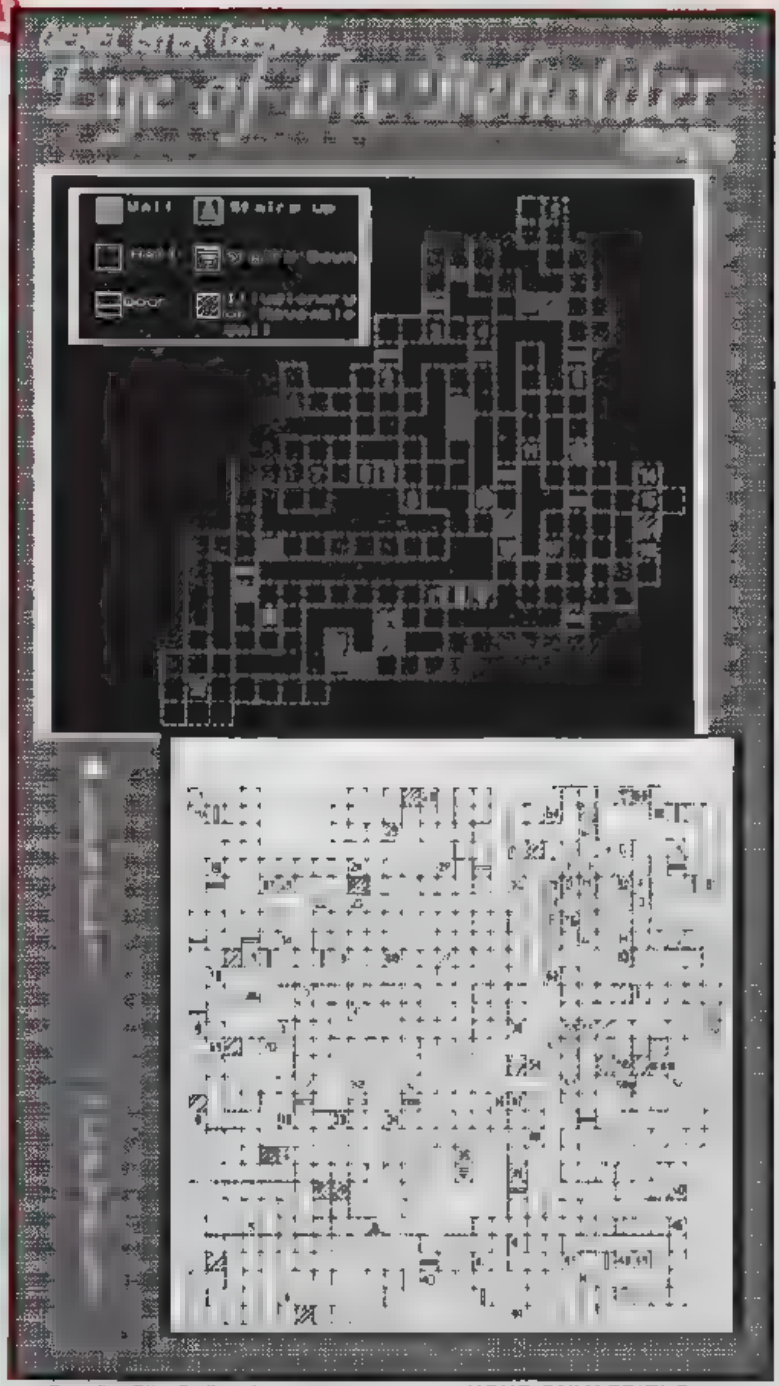
▼ÖYS
Yine bir çok insanın canını yaktığı için.

▼SİYASİ PARTİLER
Her seçimde büyük bir yü[illegible]

▼SULTANAHMET
Kaçakçılar bile namussuz olduğu için.

▼STAR 1
Cinsel özgürlüğe sahip olmayan bir toplumu sonuçlarını hiç düşünmeden sırf seyirci toplamak için [illegible] için.

▼EV SAHİPLERİ
Eninde sonunda başlarını sokacak bir yer bulmak zorunda olan öğrenci (onların deyimiyle bekar) kitlesinin [illegible] ağlattıkları için.



Quest'ler. Eğer Frp'lenn konuları ilgini çekiyorsa Kings Quest'ler de bir bakabilirsin. Benim tavsiyem Hero's Quest'lerden ve Camelot'tan uzak durman.
3) Bu tam olarak bizim suçumuz değil çünkü biz ancak gelen mektuplara cevap veriyoruz. Prof. Trouble Amiga ile teknik sorunlarınıza cevap vermek için kuruldu, ona bu tür sorular yöneltirseniz böylece bu sorun ortadan kalkar.
4) Eğer orjinal oyun almak istiyorsan aramanı gerek numero 160 82 11, ama oyun çoğaltma artık yok.

YOUR ONLY FRIEND

Sevgili MAC,
Aslında bu mektubu sana ilk mektubu yayınladığından beri yazmak istiyordum, ama yazmadım çünkü belki hatasını anlarda şu çok bilmiş tavırlarından kurtulur diye düşünüyordum. Ama nerde o günden beri hata yapmadığın say yok. *(Nephan gayet kibarca bunca sayıda yaptığım hataları sıralamış. Ben de bunları madde madde sıralayıp cevaplama ihtiyacı duydum-MAC,*
1) 41. sayıda Ahmetowar rumuzlu arkadaşı sadece gerçekleri söylediği için yerin dibine batırmışsın. O ne yapmış olursa olsun, o bir okuyucudur ve senin gerekli duyarlılığı göstermen gerekirdi. Ayrıca Manowar gibi üstün bir grubu sadece kaset kapağında Conan'a benziyen bir var diye Conan'a benzetmen ve aşşağılamaman gerekirdi.
2) Benim mektubuna verdiğin cevapta Yeni Türkü'nün müziğinde Türk Motifi bulunduğunu, bu yüzden özenti gruplara tercih ettiğini yazmışsın. 2 hata birden. Birincisi müzik hali değildir ne demek Türk motifi var. Bir müzik ya Türk türü ya değildir. İkincisi yabancı müzik yapmak özentilik oluyor da senin gibi ne üdüğü belirsiz gruplar dinlemek mi Türklük oluyor?
3. Cindrella'ya AC/DC taklitçisi demene ne demeli? Herkes sesini istediği gibi kullanır. Onların yaptığı müzik türü bile farklı.
4. Laneth dergisini çok kat örümcek kafa bir dergi olarak tanıtmışsın *(Laneth'in sadece belirli bir kesime hitap etmesinden bahsediyor-MAC)*
5. ONE'da bahsedilen Landmine'nin anlamı ne?
6) Megadeth'in posterlerinde yer alan karakterin adı ne?
7) Her şeye rağmen sevgilerimle
Nephan AÇIKGÖZ, Antalya

MAC. Ah ah ve ah. Nefret mektubu almak ne güzel şey. İnsana var olduğunu ve birilerini rahatsız ettiğini hatırlatıyor. Pek kavgacı bir olduğum söylenemez ama çenem bayağı düşüktür onun için işle savunmam. Beni asarken üstüme iğnelersiniz.
1) Ahmetowar gerçekten hayatta sınır olduğum şeylerden birini yaptı, müzik zevkim yüzünden beni tümden sildi. Böyle bir davranış hiçbir mantığa sığmaz ve onun okuyucu olması benim çenemi tutmamı gerektirmez. Manowar Conan'ınmış bulmam sadece kaset kapağıyla ilgili birşey değil. Sende kabul edersinki grup şarkı sözü, sahne kıyafeti grafik ve genel hissi olarak öyle bir hava taşıyor. Bak Cenk (Gallows' tan) ne diyor 'True Metal People sadece Manowar dinleyenler değildir, poser olamayan herkestir'. Sevmek veya sevmemek insanın (hatırlatıyorumben de insanım) kendi seçeceği birşey.
2) Müzik hali değildir ama yabancı enstrumanlarla da Türk motifli müzik yapılabilir. Bu lafı söylememin sebebi henüz aradığım Türk grubu bulamamış olmamd. Gerçi Laneth'dekiler sağolsun, Türk piyasası konusunda biraz gözüm açıldı. Mesela Metalium harbi

ARANIYOR!
Ruhsal anarşiyi benimsemiş bir adventure yazarı için SEX PISTOLS CD'leri, grup hakkında kitaplar, dergiler ve şarkı sözleri aranıyor.
TEL:159 70 63

SATILIK!
Grafik basabilen, çok az kullanılmış, Geos uyumlu Commodore MPS 802 Printer
TEL: Yine aynısı.

grup ama yine de benim aradığım TURK grup değ Bak Turk Pop una 10 sene önce yabancı şarkılara söz ya zıp sahnede kalça sallıyorlardı ,müzikle rinde değişim yapıp özlerine döndükle rinden beri kitlelere hitap ediyorlar,kaset ler milyon satıyor Zamanla Türkiye'de metal yapanlarda hem melodi hem enstrüman, hem de düşünce olarak başkalarının izini bırakıp bu ülkenin derdini, belasını, pohpohunu yansıtacaklar Elim gitar tutsa bunu belki ben yapardım ama ben klavye köleşiyim Bana düşen burda oturup düşündüğümü yazmak Benim dinlediğim gruplar ise benim tercihimdir bunun Türkçeye ara kası yok, bir alternatif çıktığında başka birşey dinlemem diye birşey de yok

3) Bilmediğin sularda yüzüyorsun. Cindrella'yı ta Bon Jovi onları ilk keş fettiği demo günlerinden beri dinliyorum(O zamanlar dışardaydım) Burda yayınlanmayan ilk albümleri Night Songs şimdiki müziklerinden çok farklıydı ve herkesin kabul ettiği bir AC/DC benzerliği vardı İkinci albümden sonra daha country/rock bir yola döndüler ve benzerlik azaldı (Vokalde hala var)

4) Laneth kat bir dergi, onlar bununla gurur duyuyorlar ben de onlara tapıyorum. Sadece belirli bir kitleye hitap ediyorlar, death diyorlar peygamber demiyorlar, benim yapmak istediğim normal bir Skid Row White Lion veya Scorpions hayranına aradığı şeyleri Laneth'de bulamıyacağını anlatmaktı Death, trash ve core seviyorsanız o başka, o zaman Laneth sizin aylık incelemeniz olabilir

5) Onda anlatılan hikaye savaş sırasında bir mayına basarak bütün duyu organlarını kaybeden bir insanın hikayesi. Bu kendisine de kalleş mayını anlatıyor

6) Bu sevimli yaratığın adı Vic Rattlehead Vic, Victim'in kısaltılmışı. Sık sık Eddie'nin taklidi olduğu söylenir ama bana sorarsan ikisi ayrı karakterler taşıyorlar

7) Tabii ki sevgilerinle Ben kızmadım, sinirlenmedim sadece biraz döktürdüm.Övgü mektuplarınız (egom için) kadar nefret mektuplarınız da (ruhum için) her zaman bekliyorum

YOUR ONLY HOPE...

Sevgili MAC

Bu meldubu bütün kuralardan arınmış olarak yazıyorum (kurallar bana okulu hatırlatıyor).Şimdi ben 14 yaşında bir adventure cıyım Sana okulun açılmak üzere olduğu şu karanlık günlerde kan damlayan (benim kanım koyu laciverttir) birkaç sorum olacak

1 Battle of Britain de radyoyu nasıl ayarlayacağım?

2) Bu oyunu yayınladınız mı ? Hangi sayıda

3. Bana II Dünya savaşını konu alan oynanabilirliği yüksek olan bir strateji oyunu söylermisin (Aklıma gelmişken senin köyde strateji'ye 'stratejı' mı deniyor.Her yazında en az birkaç kez 'stratejı' kelimesine rastlanabiliyor

5) Bu konuda döküman arıyorum

Serdar BACAKSIZ, Ankara

MAC Kurallardan arınmak yaklaşık olarak Nirvana oluyor galiba.Pessimist çenemi açıyorum ve diyorum ki, Ne zaman kurallardan arındığımızı sansak en azından benim için sizin nirvana düzeyinizi bulmem uma

rım benimkinden daha iyidir biz aşağıda kurallardan arındığımızı sanırlar için hazırlanan 'kuralardan arındığı zannedenleri cezalandırma kurulları'nın pençesine düşeriz Yani demek istiyorum ki, galiba benim kalem karışmış, umarım ne demek istediğimi anlamışsınızdır

1) Radyo ayarı aslında oyunun kod kısmını oluşturuyor.Kod tekerleği gibisinden birşeyler var çıkan işaretle üs adını karşılaştırınca aşağıdaki küçük kutularda renkli bazı rakamlar çıkıyor yani, kodlar şans seri tutturmak hemen hemen imkansız Şimdi her istediği oyunu ücretsiz bulabilen şanslı sürücünün (bizim için belki de en büyük avantajı bu) bir examanı olarak konuşmam biraz ayıp oluyor ama sen gerçekten Battle of Britain'in orijinalini almalısın.Çünkü a)Oyun gerçekten çok kapsamlı, her uçak için birçok detay var,ve bunların tadı ancak manual'i okuyunca çıkıyor b) Bak II Dünya savaşı hakkında döküman arıyorum diyorsun. Lucasfilm oyunu hazırlarken çok kapsamlı bir araştırma yapmışlar ve manual'in büyük bir kısmı savaşın o bölümünü anlatıyor Gerçek pilotlarla röportajlar şemalar daha önce yayınlanmamış resimler kısacası sadece manual verecegin parayı değer c) Oyun gerçekten hayatımda gördüğüm en iyi oyunlardan biri.Geçen yaz birbuçuk ay kadar aralıksız onu oynamışlım Ve merak ediyorsanız söyleyeyim, hayır, Pilot Disk'i hazırlamayı ben de beceremedim

2 Battle of Britain dergi tarihinin en kadersiz oyunlarından biri Geçen Temmuzdan beri en az 4 kere yayın planına alınıp, ama hep çıkan aksilikler yüzünden (hayat hep aksiliklerle doludur zaten) son anda dergide çıkamadı Ama bu konuda bir istek olursa tabii ki yayınlayabiliriz. Birkaç mektup yeter adresi biliyorsunuz

3) II Dünya savaşının yanı sıra Kore ve

Vietnam'ı da kapsayan Halls of Montezuma gerçekten üstün bir oyun.Amerikan marine'lerini konu alıyor. Şimdi oynanabilirliği ne kadar yüksek tarif şu menüler falan gayet pratik ama oyun biraz zor. Gerçekten başarılı olmak için gecenin gündüzünü adamalısın. Starteji hayatta yazmayı beceremediğim kelimelerden birdir. Ne zaman starteji yazmaya kalksam hep yanlışlıkla starleji yazarım. Yani starteji yi yanlış yazıyorum diye bana kızma.

ALL IN ALL...

Selam MAC,

Herhalde mektubu açtığında bu da kim diyebilirsin. Eğer yayınlayıp sorularıma cevap verirsen çok sevinirim. Derginizin bazı sayıları eksik ama bunları da tamamlamayı düşünüyorum.Gerçekten müthiş bir dergi hazırlamışsınız.

1. Police Quest I'nın başında değişik adamlar çıkıyor, ismini soruyor.Burada ne yapmam gerekiyor?

2. Police Quest I'nin çözümünü ne zaman yayınlarsınız?

3) Eye of the Beholder nasıl bir oyun ve kaç disket?

4) Bana güzel bir ikon adventure önerebilirmisin?

Metin KARADUMAN, İstanbul

MAC:Gerçekten bu da kim dedim. Genelde zarf elime alındığında kimden olduğunu şıp diye anlarım, kan damlıyorsa Orkun'dandır, Avrupa Software piyasasından tanıtım eşantiyonlar taşıyorsa Ziya'dandır (abi bu adamları nasıl kafalıyorsun ya, Türkiye bayilerine bu kadar beleş şey gelmiyor), 37 sayfa ve ağırsa Sancar'dandır. Ama şimdi tanışmış olduk.

1. Bir gün psikoloji master' yapmaya karar verirsem (kendimi tedavi için, master tezimin konusu 'OYUNUN KOD BÖLÜMÜNE YAKALANIP FARKINA VARAMAYAN OYUNCUNUN GECENİN KARANLIĞINDA KRİZ GEÇİRİP KAFAYI YEME SENDROMU' olacak. Yani o insan adları oyunun kodu. Şimdi benden duyduğunu kimseye söylemeyin, ama geçmek için zenci kadın çıkana kadar alalı reselleyin, o kadının adı 'Snider'.Böylece kodları geçersiniz. Şimdi ben yasa dışı bir iş yapmış oluyorum galiba ama zaten benim varlığım bile yasa dışı.

2) Eski sayıların sende eksik olduğu kesin, biz o oyunu 29. sayıda yayınlamıştık. Şimdi hatırlıyorum da ben yazıyı yetiştirene kadar derginin yarısı basılmıştı, resimlerde hata olmuştu, matbaaya koşup baskıyı durdurmuştuk, elektrikler kesilmişti. Kısacası herşey ters gitmişti. Hatırlamak istemediğim bir gündü ve sen bana hatırlattın, aferin.

3) Eye of the Beholder, Dungeon Master türünde bir FRP ve şu anda Avrupa listelerinde 1 numara. Söylenene göre anormal sayıda satıyormuş. Oyundan zevk alabilmek için ya manualin, ya da derginin 40 ve 41. sayılarını al. Bu arada yoğun istek üzerine oyunun haritalarının geri kalan bir kısmını yayınlıyorum. Yavaş yavaş hepsini tamamla-

4) Son gelen Maupiti Island bayağı (hem de bayağı, iyi. Mortville Manor - dan Jerome amcamız hatırlarsınız, işte bu onun yeni maceras tropik bir ada- da geçiyor, grafik ve oynanabilirlik açı- dan harika

ALL THAT YOU GOT!

Dear MAC,

Ben bir acıdcıyım, ama sen ... (muhab- betin bu kısmını hepiniz biliyorsunuz artık) Sana birkaç soru var

1) Police Quest I'de kumara oturuyo- rum Ama birtürlü bitiremiyorum

2) Larry I'de gö n nerden bulacağım?

3) Search for the King de oteide dedik lerini ya yapıyorum ama odamı kimse le m ze

yor Tab moralimi bozmuş gibi olmayayım ama bunu yapınca yukarda başka bir ku- mar oyununa davet ediliyorsun. Benim ha- yatta tanıdığım tek kumar rus ruletidir aga Bu böyle biline

2) Gül barın (ama şimdi senin yaşın bara girmeye de yetmiyordur, arkasındaki oda- da, sarhoş adamın iyiliğinde tanımadığın in- sanlarla konuşma açıkta saldıran yiyecekleri yeme) olduğu yerde

3) Oyunun o bölümü resmen bir rezalet Herşeyi doğru yapınca bile bazen bir işe yaramıyor Tek diyebileceğim sabret (daha önünde uzun bir ömür var) sonun da olur

4) Das Boot un data diskeri yok ama kimin umrunda, artık SILEN SERVICE zamanı

4) Das Boot un data diskeri var mı ? Serdar Istanbul

MAC Ben her ay yazıya aynı girişle başlasam hoşunuza gidermiydi? O za man siz (bazılarınız) niye hep aynı gi rişle mektup yazıyorsunuz. Ben acıdcı yım STOP Yaaaaa STOP Ama şimdi sen bu mektubu yayınlamazsın STOP Yayınlam yorumyum lan, ben acıcını yım, aranızda bir kere müzik zevki, ayakkabı numarası, dedesinin deri rengi, ev adresi veya goz rengi yüzünden mektubu yayınlanmayan oldu mu? K.z- dım, şimdi sakinleşmeye çalışıyorum Sakinleştim Buyrun efendim ne sor- muştunuz?

1) Tabii ki bu 11 yaşında olmala ıgili olabilir Annesi bak, Serdar kumara başlamış Şimdi kız istemeye gittiğin z- de nası 'Oğlumuzun içkisi kumar yok tur' diyeceksiniz. Serdar çocuğum ev- de kaldın Herneyse kumarın bitmesi için çok iyi oynayıp kazanman gerek

Gelecek ay okula gitmiyorum Uyumuyo rum yaz yazmıyorum kimseyle görüşmu- yorum, ben Silent Service I oynuyorum Bu da böyle biline

Şimcik birkaç teşekkür Meseia Başar TU- NA.Muhabbetin için sağol Farkındaysan bi- zim senle muhabbetimiz geneide köşenin konuları dışına taşıyor. Onun için yayınlaya- mıyorum, ama zevkle okuyorum. Lütfen de- [redacted] cığıma Tamer ATAK,IT Senle [redacted] z buray aşıyor mektuplarına [redacted] ada hayatta kimse bana senin [redacted] ad , valla (Mary Ann tembe- [redacted] Derdini anlıyorum ve [redacted] ni durumdayım [redacted] acağını bisem inan kend durumumu düzeltirdim Ama en azından yalnız değilsin B arada Ebru O

cuğum derhal 981-12119 no'lu teleton dan Tamer'i ara. (Biraz Alo Sabah kö- şesi gibi oldu ama olsun) Böyle ufak tefek şeyler için birbirinize poz atıp kendinizi üzmeyin.Hayatta daha derin ı- tiler var Birbirinize köstek değil,des- tek olun tamam mı? Bak gelirsem ,kını zında bacak . (kendimi kaptırdım, par don Ama valla hakediyorlar , Cenk'e ve Gallows grubuna UP için yazdıkları şarkı için minnettarım, gelecek sayı ya- yınlayacağım söz

Eğer beynin zde anlaşılamamanın de- rin acısını,kalbinizde ihanetin tatlı zehi- rini, ellerinizde ulaşamamanın felç edi- ci çaresizliğini, etrafınızda insanın insa- na koyduğu kuralların boğucu sınırla- masını ve ruhunuzun ta ortasında pes- simizmin sonsuz karanlığını taşıyorsanız bunaldığınızda bir sonbahar gecesinin size zerre kadar değer vermeyen ko- yuluğuna haykırdığınız şeyleri bana ya- zın.Bir hiç olabilirim ama sizin için elim- den gelen yapar,m

Murat'Confused'ADANÇ
Maşuklar Yokuşu 2/2
80690 Beşiktaş,Istanbul

BEN ABONE OLUYORUM.. Abonelik bedelini Turkiye İş Bankası Ihlamur Şubesi 160965 No lu hesaba yatırdım, dekontun fotokopisini de size yolluyorum. Bundan sonra sıradan insanlar yağmurda çamurda sürünürken ben dergimi elden teslim alacağım!

. ☐ 6 Aylık abone olmak istiyorum 82 .000 TL.)

. ☐ 1 Yıllık abone olmak istiyorum 147 .000 TL.)

ADINIZ:.....

ADRESİNİZ:.....

.....

.....

Bu form veya dergiyi kesmek istemiyorsanız açık bir metin şeklinde bankadan alacağınız dekontun fotokopisi ile birlikte bize gönderin, abonelik-giriş hemen başlasın. Adresimiz: Eşik Dergisi Muşkulat Yokuşu 2/2 80680 Gümüşsuyu, İSTANBUL

DERGİMİZİN ESKİ SAYILARI ARTIK

CİLTLİ...

Yıllara göre 1988 1989 ve 1990 yıllarını kapsayan üç cilt halinde hazırlanan Dergimizin eski sayıları lüks bez cilt'i ve varak yaldız yazısı ile kütüphanenizin hem süsü olacak hem de derginiz elinizin altından eksilmeyecek

. 2 3 ciltler takım olarak **150.000** TL

Dergimizin ciltli sayılarını edinmek .stiyorum Bedeli olan 150 000 Tl.yı Türkiye İş Bankası Ihlamur Şubesi nezdindeki 160965 nolu hesabımıza yatırdım Gereğini rica ederim.

İ M Z A

EDİNME FORMU

ADI SOYADI:... .....

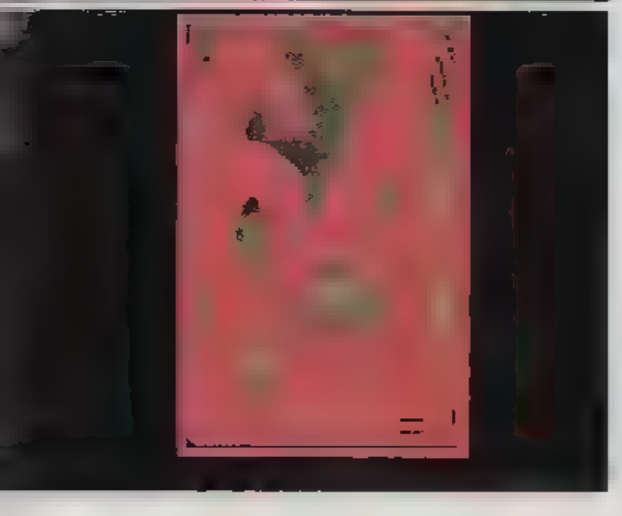
ADRESİ . . . . . .

ŞEHİR

Merhaba arkadaşlar. En favori çizim programımız Deluxe Paint'in son versiyonu olan Deluxe Paint 4 ülkemize geldi. Bu yaz da sizlere önceden elimde bulunan Deluxe Paint 3.14 versiyonu ile 4 arasındaki farkı anlatacağım. D Paint 4'ü yüklediğinizde gözünüze hemen çarpan bütün ikonların 3 boyutlu hale getirilmiş olması oluyor. Bu şoku atlattıktan sonra Color seçiminde Ham modu olduğunu görerek tekrar şoka giriyorsunuz. Gördüğünüz gibi artık Deluxe Paint'te Ham modunu desteklıyor tama yazılım sonunda anlatacağım nedenlerden dolayı beni fazla sevindirmedi. Sonra gözünüze Overscan modunun üç halinden birini seçebileceğiniz çarpıyor. Overscan'de geliştirilmiş Max seçeneği sayesinde maximum olabilecek ekran sizin oluyor.

Artık isterseniz at koşturun. Ayrıca NTSC veya PAL seçiminizi yaptıktan sonra tekrar gelip karmızı değiştirebiliyorsunuz. Diğer D Paint'lerde bildiğiniz gibi bu seçimi yaptıktan sonra NTSC ve PAL ikonlar kalkıyordu. Gelelim bir ekran modunu ve renk sayısını seçip Ok'e bastıktan sonra başımıza geleceklere. Çünkü ilerde şok geçirmeniz için herşey hazırlanmış. İlk açıklayacağım

5 sayfa sonra devam et



DİKKAT

GRAND 64 COMPUTER

YAKIN BIR TARİHTE, BILGISAYARI OLANLAR İÇİN, ŞIMDIYE KADAR GÖRÜLMEMIŞ SÜPER BİR KAMPANYA BAŞLATACAKTIR.

BU KAMPANYADAN YARARLANABİLMEK İÇİN TÜRKİYE'NİN NERESİNDE OLURSANIZ OLUN, SADECE İSİM VE SOYADINIZLA BİRLİKTE ADRESİNİZİ VE BİLGİSAYARINIZIN MARKASINI BİLDİRMENİZ YETERLİ OLACAKTIR. BU SAYEDE, GRAND CLUB'E BEDAVA ÜYE DE OLMUŞ OLACAKSINIZ.

FİRMAMIZDA, TÜRKÇE VE İNGİLİZCE AÇIKLAMALI BÜTÜN ORJİNAL OYUNLAR MEVCUTTUR.

NOT: TÜRKİYE'NİN HER YERİNE ÇOK UYGUN FİYATLARLA OYUN-PROGRAM VE BİLGİSAYAR YAN ÜRÜNLERİ GÖNDERİLİR. AYRICA, BİLGİSAYAR FIRMALARINA TOPTAN SATIŞIMIZ DA MEVCUTTUR.

ADRESİMİZ: RIHTIM CAD. NO: 8 MODA 87 İŞHANI YENİ İSKELE KARŞISI KADIKÖY/İSTANBUL

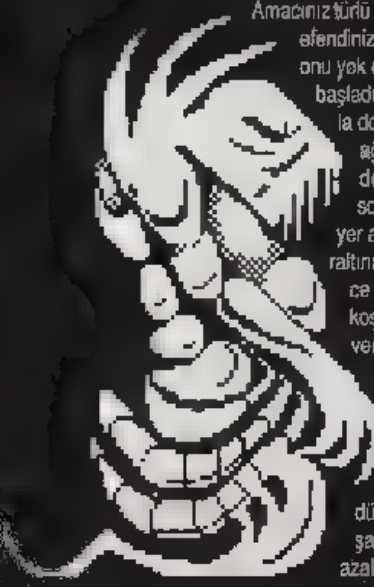
TELEFONUMUZ: 349 16 40

PAZAR GÜNLERİ AÇIĞIZ.

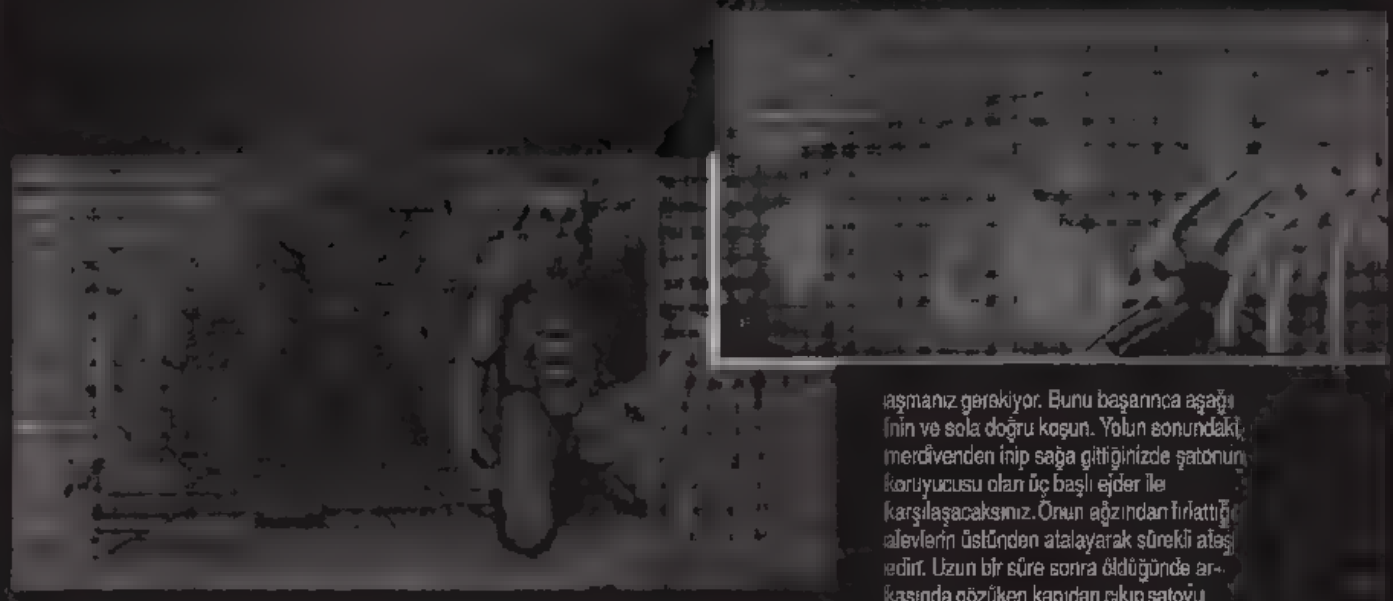
SHADOW OF THE BEAST

Commodore64

Günümüzden aşırlar önce, karanlık ve fırtınalı bir günde evinden kaçırılan bir bebek, Necropolis tapınağında yaşayan, kötülüğün simgesi haline gelmiş yaratıklar lordu na teslim edilir. Lordun hizmetkarları, bebeği gizli yeraltı tünellerinde yıllarca, nadir bulunan hayvanların kanlarıyla mutasyona ve derin hipnotizmaya tabii tutarlar. Seneler sonra çocuk yeryüzüne çıktığında insanlık dışı bir mahluk olmuştur ve tek amacı efendisine ve onun şeytani düşüncelerine hizmet etmektir. Uzun süre bu görevi yerine getiren yaratık sonunda bir gün kendi ve ailesi hakkındaki gerçeği öğrenince efendisinden intikam almak üzere yola çıkar. Siz bu oyunda yaratığı yönetiyorsunuz.



Amacınız türlü tehlikeleri aşıp efendinize ulaşmak ve onu yok etmek. Oyuna başladığınızdaönce sola doğru ilerleyerek ağacın gövdesindeki kapıyı bulun sonrada içeri girip yer altında inin. Yeraltına indiğinizde önce sola doğru koşup diğer merdivenden inin fakat dikkat edin, burada hem arkadan hemde önden gelen iki düşman sizi şaşırtıp enerjinizin azalmasına sebep olabilir. O yüzden, hepsinin için yavaş yavaş ilerleyip dev canavarla karşılaşmaya hazırlanın. Canavar gözüktüğünde hiç durmadan ateş edin. Geri gidip geldiğinde gene aynını yapıp onu üçüncü gelişinde yok edin. Yol açılınca sağa koşup ilk merdivenlerden yukarı çıkın. Sola gidip daha ileride alacağınız Power Punch'ın etrafındaki enerji kalkanını kaldıran şalteri indirin. Sonra tekrar merdivenin oraya dönüp bir yukarı çıkın. Sağa gidip karşınıza çıkan objeyi yumruğunuzla parçalayın ve içinden çıkan iksiri alın. Sonra da en soldaki anahtarı alıp geldiğiniz merdivenden en aşağı inin. Ancak anahtarı aldığınız yerdeki anıya dikkat edin. Aşağı indikten sonra en sağdan yukarı çıkın ve sümüklü böceği öldürüp ilerden aşağı inin.(En aşağıya) Burada sola doğru ilerlerken sürekli yerden ejderha kafaları çıkacaktır. Onları yok edemezsiniz, bu yüzden vurmak yerine karşınıza çıktıklarında eğilip gitmelerini bekleyin. En soldaki merdivenden indikten sonra hemen sağınızdaki boşluktan atlayın. Sağa giderek enerji iksirini alın, bu arada yukarıdan inen kuru kafalara dikkat! İksiri alınca merdivenden inip sağa gidin ve tekrar aşağı inin. Sola doğru ilerleyip göreceğiniz ilk merdivenden aşağı inin.Duvardaki sürüngene dikkat edip soldan aşağı atlayın ve sola gidip yukarı hemen yandaki merdivendenle aşağı inin. Hayaleti öldürüp soldaki merdivenden yukarı çıkın ve bu dehlizin çıkışını koruyan yaratığı öldürmenizi sağlayacak olan Power Punch'ı alın sonra tekrar aynı merdivenden en aşağı inin, Buradaki alev püskürten bacalara dikkat ederek taa en sağdaki dev



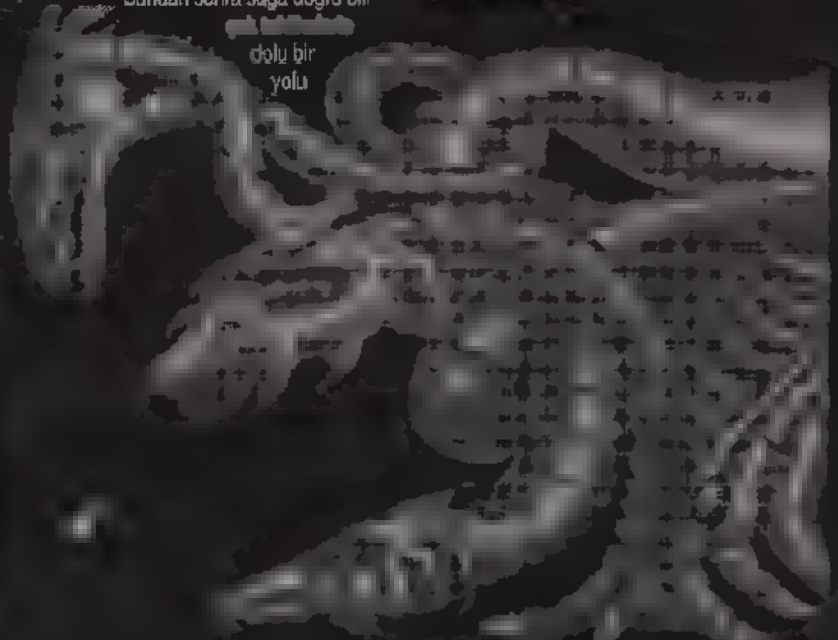
canavarın yanına gidin. Bu hantal yaratığı yıldırmak için alev püskürmezken ağzının dibine gidip sürekli yumruk atın. Ölünce açılan yoldan devam edin. Şimdi kendinizi oyuna başladığınız yerin biraz sağındaki kuyunun dibinde bulacaksınız. Yukarı doğru uzun bir tırmanıştan sonra tekrar yeryüzüne çıkacaksınız. Yüzeye çıkınca şatoya varıncaya dek sağa doğru ilerleyin. Fakat yol boyunca ormanın en tehlikeli kısımlarıyla ejderhaların bulunduğu toprakları aşmanız gerekecek. Şatoya ulaştığınızda kapının az ilerisindeki meşaleyi almadan içeri girmeyin. Şatoya girince önce sola gidip yukarı çıkın ve sağa doğru ilerleyin. Yukarıdan inini jetle gelen muhafızlara çok dikkat edin, tabi bu arada büyük kafaları da gözardı etmemek lazım. İlerdeki merdivenden aşağı inmeden evvel oka benzeyen yaratığın gitmesini bekleyin. İndiğinizde de tam üstünüze gelirken ateşe basıp onu saf dışı edin. Ok mağlubu gebertince sağdaki merdiveni tırmanın. Yalnız yukarı çıkarken sağdan ve soldan gelen toplara değmemeye çalışın. Yukarı çıkınca sola gidip aşağı atlayın ve sola ilerlemeye devam edin. Fakat bu yol tuzaklarla dolu. Önce sizi yemeye çalışan kayalar, sonra tavandan inen kılıçlar ve sonra da yerden atılan bir ok. Yolun sonundaki merdivenden çıkarken duvardan duvara atlayan bir yaratık göreceksiniz. Ona çarpmadan yukarı çıkınca sağa doğru sürekli ilerleyin. Burada baltalar ve acayip canlılar sizi durdurmaya [illegible]. Bir süreli sandığı yok edip arkasındaki İngiliz anahtarını aldıktan sonra geri dönüp sola doğru ilerleyin. Yolda karşınıza çıkan sandığı kırıp içindeki iksiri almayı ihmal etmeyin. Yolun sonuna ulaştığınızda duvar kenarındaki sandığın içindeki enerji iksirini de alıp merdivenden aşağı inin. Merdivenden inince hemen solda bir enerji sandığı daha bulacaksınız. [illegible]

Burada da en solda bir enerji iksiri var ancak ona ulaşabilmek için ortadaki engeli

[illegible]

İleri geçince karşınıza çıkan merdivenden aşağıya inin. Sonra hemen sağa koşun ve tekrar aşağı inin. Şimdi önce sola gidip ilerdeki sandıktan silahı alın ve sonrada sağa gidip elektrik engelinin bulunduğu yere gelin. Engelin tam dibinde eğilip ateşe basınca engel kalkacaktır. Daha sonra merdivenden çıkıp soldan aşağı atlayın ve varile dikkat edip merdivenden yukarı çıkın.

Bundan sonra sağa doğru bir [illegible] dolu bir yolu



aşmanız gerekiyor. Bunu başarınca aşağı inin ve sola doğru koşun. Yolun sonundaki merdivenden inip sağa gittiğinizde şatonun koruyucusu olan üç başlı ejder ile karşılaşacaksınız. Onun ağzından fırlattığı alevlerin üstünden atlayarak sürekli ateş edin. Uzun bir süre sonra öldüğünde arkasında gözüken kapıdan çıkıp şatoyu terkedin. Geldik oyunun son bölümü olan mezarlığa. Mezarlık akıl almaz, düşmanı yanlısı canlı ve ölülerle dolu. Burayı aşmayı başarabilirseniz efendiniz ile savaşacaksınız. Aslında bu son dövüş hepsinden kolay. Tek yapmanız gereken şey biraz sabırlı olup, demir geri çekildiğinde efendinizin yanına gidip boynuzuna vurmak. Bunu o ölene kadar tekrarlayın. Boynuz düştüğünde oyun güzel bir son ekranla sona eriyor.

Bence Shadow of the Beast disk sürücü sahibi Arcade severlerin edinmesi gereken [illegible] edir!

MERT HEKİMCİ

ThunderHawk

Gece 2.15. Tek tük kuşlar ötüşüyor. Etraf olabildiğine sessiz. Bir anda 57 mm'lik uçaksavar mermileri, SAM'lar uçuşuyor, Mi-24 Hind saldırı helikopterleri ve Mig'ler batıya, acımasız düşmanlarını karşılamaya gidiyor. Ama boşuna; "O" hedefine ulaşmaya kararlı. "O"nu kimse engelleyemeyecek. Çünkü O THUNDERHAWK. O Amerika'nın en iyi pilotu, O SİZSİNİZ!!

Destandan sonra oyun açıklamasına geçebiliriz. Oyunumuz mükemmel bir helikopter simulasyonu. Size öncelikle helikopteriniz ve silahlarınız hakkında ufak ufak açıklamalar yapmaya çalışacağım. Helikop[illegible] maximum sürati 180 [illegible] silah taşıyabiliyor. [illegible]

[illegible]acak kadar dayanıklı? 3-4 füze ve 20-30 uçaksavar mermisi (tapalı) isabetinden sonra havada kalabiliyor. Ama düşmanların çokluğunu gözönüne alırsak bu oldukça gerekli. Ve işte silahlarınız ve kullanıldığı yerler:

30 mm Chain Gun: 30'luğunuzu tank-top-sam [illegible] lere pek etkili değil.

FFAR: Güdümsüz füze. Aynı gun'daki gibi hedefi + işaretinin tam ortasına almanız gerekir. Gerçekte bu füzeler piyade, makineli tüfek yuvası gibi çok hafif zırhlı yerlerde kullanılır. [illegible] oyunda binalar dışında her yere [illegible] kullanılıyor. [illegible]

[illegible] çıkacaktır. (Hangisi olduğunu [illegible] bölümünde anlatacağım.) Düşmanı + işaretine alıp bombayı atarsanız düşmanın şansı kalmaz. Mk-82, Mk-81'in iki kat etkili ve ağırdır.

RCS 233: Düşman havaalanındaki pisti yok etmek isterseniz bunu kullanacaksınız.

AGM 214 Firestorm: İşte favori füzem. Çok büyük gemilerin, denizaltıların ve büyük binaların dışında her şeyi tek atışta (Gunboat'lar dışında) Tanrısına kavuşturur. Maverick gibi yarım saat kilitlenmek gibi problemleri yoktur, çok fazla sayıda taşınabilir.

AGM 65P Maverick: Firestorm'a göre daha güçlüdür, fakat bence çok gereksiz bir füze. Zaten az sayıda taşınabiliyor. Kilitlenmeden [illegible]

AGM 122L Smarm: Anti-Radar füzesi. [illegible] radar çalıştıran bir yer hedefine [illegible] gibi doğru atarsanız, [illegible] almayın. Çok çok [illegible]

[illegible] isabet oranı bayağı düşüktür (ikişer [illegible]), fakat çok sayıda taşınır. [illegible] görevde en az [illegible] tane alın, kanatçık[illegible]

[illegible]

[illegible] Anti-Denizaltı dip bombası. Eğer bir denizaltıya saldırmanız isteniyorsa [illegible] sayıda [illegible]

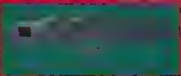
[illegible] 219 Penguin: Firestorm'un tek sıyıracağı [illegible] gemiler ve yüzeydeki denizaltılar [illegible]

[illegible] tek kurtarıcı[illegible]

ALQ 167 Radar Jamming Pod: İşte çok gerekli [illegible]. Oyunun başlangıcında elimizde 30 flare [illegible] chaff var. Bir füzeyi uzaklaştırmak için [illegible] kullanmak icap edebiliyor. İşte pod [illegible] 60-70 flare ve chaff sağlıyor. [illegible] kanatçık [illegible] pod [illegible] 4'er Cobra, sol dış poda ALQ 167 [illegible] da 7'şer Firestorm. Fakat sizden [illegible] bir yere saldırmanız isteniyorsa silah açıklamaları [illegible] [illegible]. Oyunun millet ders [illegible] oyuna.

[illegible] sonra karşınıza bir oda çıkacak. Bilgisayar ikonu ile bir "karakter diski" hazırlayabilirsiniz. Dolap ikonu hakkınızda bilgi sunuyor. Sol baştaki acayip aleti seçerseniz Training uçuşu yaparsınız. Burada herşey trainer. ESC tuşuna basarak yine bu odaya dönersiniz. Tavsiyem iyice training yapıp helo'nuza alışmadan görevlere geçmeyin. Son ikonunuz ise "War Room" yazılı kapı. Bu ikon ise gerçek görevlere geçmenizi sağlar. Mouseniz hemen War Room'a gitmesin bakalım. Beraber training uçacağız.

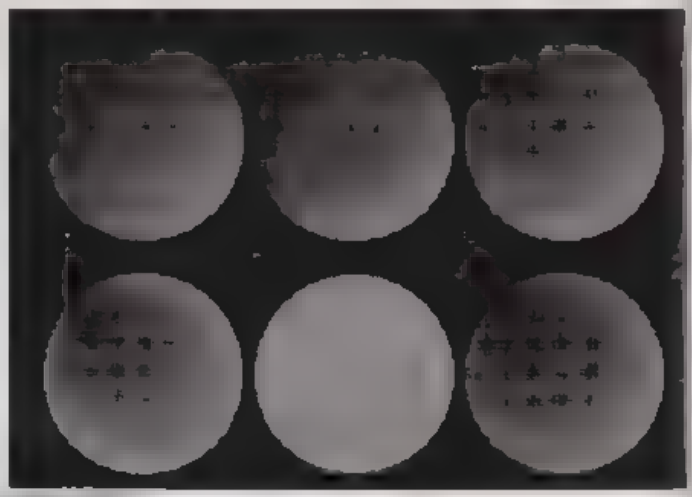
İkonu seçince karşınıza ufak bir menü çıkacak. Time ile zamanı ayarlarsınız. 1=Gündüz, 2=Gece. Lvl ise tabiki zorluk derecesi. Go ile savaştayız. Helikopterimizin içinde başlıca dört ekran var. Birincisi HUD ekranı. + İşaretinin altında kalan silah sayınızdır. Sağ taraf[illegible] [illegible]sa hızınız ve motor gücünüz[illegible]. Havalanmak ve inmek için yapacağınız şey şu. (Pardon oyunun sadece mouse ile oynandığını söylemeyi unuttum.) Mouse'un sağ tuşunu basılı tutarak mouse'yi yukarı iterseniz motorunuz çalışır, ittikçe daha hızlı çalışır ve yükselirsiniz. 100 Feet'e gelince motor gücünü mouse'i aşağı çekerek (sağ basılı) ortalayın, çıkışı durdurun. Şu an hover'siniz. (İnşallah) Sağ düğmeye kısa kısa basarak kullandığınız silahın çeşidini değiştirir, sol tuş ile ateş edersiniz. Sağ tuş basılı sağ-sol yaparsanız seçtiğiniz yöne korkunç bir hızla dönersiniz. (Tavsiyem bunu hiç yapmayın.) Mouse'yi hiçbir düğme basılı değilken iterseniz helikopterin burnu iner. Ne kadar indirirseniz o kadar hızlı gidersiniz. Eğer [illegible] kadar yukarı kaldırıp öyle tutarsanız [illegible] geri gidersiniz. Burnu kaldır[illegible] 100 feet'in [illegible] yok. 100 [illegible] altına [illegible] helikopteriniz dengesiz bir şekilde [illegible] durumda savaşırsanız anında [illegible] çakılıyorsunuz.) Oyun [illegible] silah seçerken [illegible] motor gücünü düşürüyor ve [illegible]

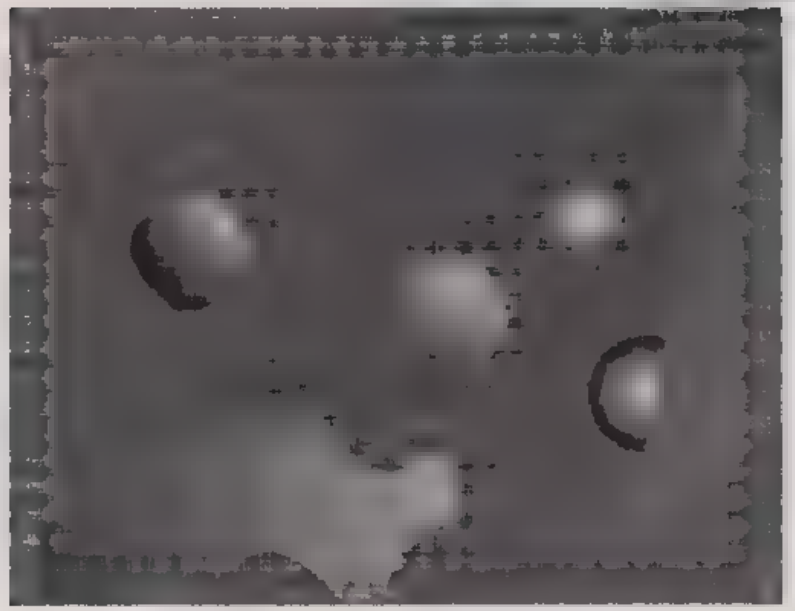


ERDEM TURSEN

Baştarafı
5 sayfa önce

kısımlar Pull-Down menüler. Bu versiyonda Color adında yeni bir menü eklenerek bütün renk özellikleri burada toplanmış. Artık değişik değişik yerlerden renk işlemi yapacağım derken canınız çıkmıyor. Şimdi sırayla menülerde olan değişiklikleri açıklamaya başlayalım. İlk menümüz olan Picture'da fazla bir değişiklik yok. Buradaki renk işlemleri (Default palette gibi) Color menüsüne geçirilmiş. Ayrıca Show Page seçeneğine konan bir kare sayesinde normal ekrandan büyük bir sayfada belli bir yeri aramaktan kurtuluyorsunuz. Kareyi tutup istediğiniz yere getirince o kısım bütün ekranda gözüküyor. Sıra Brush menüsüne geldi. Brush menüsünde Spare adındaki bir altmenü varki, içindeki Metamorph özelliği Deluxe Paint 4'un getirdiği en önemli yenilik. Düşünün bir kare, bir bardak ile bir insan Brush çiziyorsunuz, bardaktan insana dönüşüm. D.Paint yapıyor. Hayır yanlış duymadınız. Bardak eğiliyor bükülüyor ve sizin belirttiğiniz sayıda animasyon karesinde insana dönüşüyor. Tabi bu mantıksal çerçevede olmuyor. Program oradan birkaç pixel alıp başka yere koyuyor, rengin değiştiriyor ama en sonunda değişim mükemmel bir şekilde oluyor. Örneğin benim yaptığım bir animasyonda gard alınmış bir böksörün yumruk atana geçerken ayaktan bir kaç pixel koparak ele yapıştı. Bu gibi durumları önlemek aslında elinizde. Yapmanız gereken birbirinden çok farklı resimler kullanmamak ve gerekli yerlere yeterli pixel koymak. (Örneğin böksörün el civarına yeterli pixel koysaydım programın ayaktan pixel almasına gerek kalmazdı. Gerçekten Metamorph özelliği beni dehşete düşürdü. Bununla yapabileceğinizin sınırı yok. Gelelim bu olayın nasıl yapıldığına. İlk önce dönüştürmek istediğiniz iki şekil çizin. Şimdi bunlardan ilkini Brush'a alıp Spare alt menüsünün içindeki Brush->Spare seçeneğini seçin. Böylelikle ilk Brush'ınızı ilk kare olarak belirlediniz. Buradaki ikinci seçenekle ilk karenizi tekrar Brush'a çevirebilirsiniz). Sonra çizdiğiniz ikinci şekil Brush'a alın ve Metamorph seçeneğini seçin. Program sizden kaç karede geçiş yapacağını soracaktır. Burada fazla beklemenek için mantıklı bir sayı verin. Örneğin ekranın çeyreği büyüklüğünde bir dönüşüm için 5 ile 10 arası. Daha küçükleri için 10 ile 20 arası vermeniz iyi olur. Tabi bu tamamıyla size kalmış birşey istiyorsanız bu değere 100 yazarak hayatınızın sonuna kadar Deluxe Paint başında durabilirsiniz demeyi isterdim ama diyemiyorum. Nedenine gelince program geçiş için yeterli kare sayısının üstündeki karelere geçmiyor. Yani bardaktan insana geçerken örneğin 100 yazdıysanız işlemin son karesine kadar gitmesine gerek kalmıyor. Kaç kare de dönüşüm tamamen olmuşsa orada kesiyor. Metamorph işlemi yapılırken sol üst köşede geçişler görünüyor. İşlem bitince artık ilk şeklinizden ikincisine dönüşümü gösteren bir Anim Brush'ınız oluyor. İstiyorsanız bunu Anim Brush şeklinde disketinize kaydedebilirsiniz. Eğer bu komadan kurtuldıysanız yazımıza devam edelim. Bence programa bir tek Metamorph özelliği eklenip piyasaya çıksaydı bile tutturdu ama Dan Silva bununla yetinmeyip daha neler neler eklemiş. Biraz sonra bunlar hep beraber göreceğiz. Geldik Mode menüsüne. Her menüde bir değişiklik olması şartmış gibi bu menüdede var. Tint özelliği Effects menüsünün çine gönderilmiş. Onun yerine Mix diye güzel bir mode var. Görüntüde Smooth ve Shade gibi bir çizim oluşturmasına rağmen asıl amacı daha değişik. Örneğin, ilk önce siyah ekranda beyaz bir çizgi yaptınız diyelim. Sonra sıyah rengi alıp (Bunun ekran rengi olmasıyla alakası yok, bu beyaz çizginin üzerine gelince ekrandaki beyaz renk ile o andaki renginiz olan siyah karışıyor ve o pixel ve çizim renginiz gri oluyor. Tekrar beyazın üzerinden geçerseniz bu sefer renginiz açık gri oluyor. Bir daha aynı işlemi yaparsanız bu sefer renginiz beyaz oluyor. Modun adındanda anlaşıldığı gibi üstüste gelen iki renk karışıyor. Umarım anlatmışımdır (Yani o kadar çene çalmıştık). Sıra geldi Anim menüsüne. (Kolonyanızı yanınızda bulundurun). Move seçeneğine girdiğiniz bilgilerin diskete çekilmesi için Save, tekrar yüklenmesi için Load konulmuş. Control menüsünde diğer bir süper yenilik olan Panel seçeneği var. Bunu seçtiğinizde animasyonunuzu yönetmek için ekranın altında bir kontrol paneli çıkıyor. Şimdi bunu açıklayalım bakalım. Panelin sol üstündeki küçük ok animasyonunuzun ilk karesine, sağ taraftaki ise son karesine gelmenizi sağlıyor. Alttaki seçenekler sırasıyla tersten başa devamlı gösterme, tersten gösterme, bir kare geri gitme, bir kare ileri gitme, ileri doğru gösterme, ileri doğru tekrarlı gösterme, ileri geri gösterme, kare sayısını arttırma, o andaki kareyi silme, başlangıç karesine dönme, Lightable özelliğini açma, iki gerideki kareyi gösterme, bir gerideki kareyi gösterme, bir sonraki kareyi gösterme, yedek ekran gösterme şeklinde sıralanıyorlar. Nasıl gözleriniz dışarı fırladımı? Gördüğünüz gibi artık D.Paint'te Light Table özelliğini desteklıyor. Böylece animasyon yaparken aynı anda iki kare öncesini, bir kare öncesini, bir kare sonrasını görebileceksiniz. İsterseniz bunlara ek olarak U tuşuyla kullandığınız yedek ekranıda görebilirsiniz. Yani





bundan sonra demirki karemde adamın eli nerdeyse gibi derdiler yok. Amiga'da ilk defa Disney Animation da kullanılan bu özelliğin D.Paint'e de gelmesi bizi çok mutlu etti. Böylelikle animasyonlarımız daha güzel olacak. Ayrıca dikkat ederseniz Disney Animation'da bu özellik kullanılırken ekran 2 renkli ama Deluxe Paint'te 16 renklik bir ekranda bile (ve daha üstünde) bunu kullanabiliyorsunuz. Arkaplandaki renklerinizi koyu renkle belirtiliyor. Daha ayrıntılı bilgi için Light Table altmenusünü anlattığım zaman can kulağıyla dinleyin. Şimdi sıra geldi tamamen yeni eklenmiş olan Color menüsünü açıklamaya. Buradaki ilk seçenek Ranges. Bunu seçince altta yeni Deluxe Paint'in renk paletine benziyen bir pencere açılıyor. Eskiden renk paletinde olan Range, şimdi (anlaşamayarak) oradan ayrılmış. Şimdi sıkı durun bir yenilik daha. Bildiğiniz gibi eskiden Range'ler bir renk sırası takip ederdi ama artık palette tamamen aynı yerlerdeki renkler ile bile Range yapabiliyorsunuz. İstediğiniz

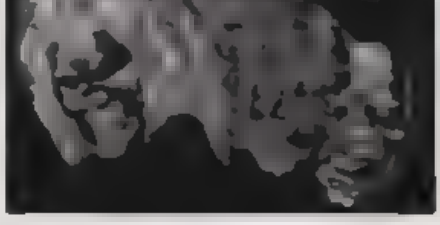
daki yerlere

Hemde renklerde geçiş yapayım deyip tek tek dizmenize de gerek yok. İlk aralığa ilk rengiyi koyduktan sonra ikinci rengiyi istediğiniz yere koyuyorsunuz. Program paletle bulduğu renkler ile geçişi kend. yapıyor. Tabi istersenize alttan renkleri tek tek alıp yukarıya koyarak kend. renk geçişiniz kendiniz yapabilirsiniz. Ranges'daki diğer bir yenilik Range sayısının 8'e artırılması. Range yazan yerdeki kutuyla 1 ile 8 arasında seçim yapabiliyorsunuz. Reverse ise seçtiğiniz Range renklerin ters çeviriyor. Clear ile bu renkler temizleyebiliyorsunuz. Show seçtiğiniz renklerin geçişini gösteriyor. Rate eski D Paint'lerdeki Speed anlamında yani Cycle'daki renk geçiş hızını belirliyor. Dither kutusuyla ise renklerin karışma oranlarını ayarlayabiliyorsunuz. Yalnız burada biraz durmak lazım. Çünkü artık D Paint'te renkler iki yolla karışıyorlar. Raslanse olan veya olmayanlar. Dither'in yanındaki Random kutusuna klikleyip Random'u açarsanız renkler eski D Paint'lerde olduğu gibi karışırlar ama bu işi yapmaz ve Random'u açmazsanız mükemmel bir geçiş sizi bekliyor. Bu geçişte pixeller hep aynı dizilişle karışıyorlar. Bu ortaya mükemmel bir renk karışımı çıkarıyor. Undo'yu biliyorsunuz, Ok'le de buradan çıkabiliyorsunuz. Color menüsü açıklamaya devam edelim. Cycle'ı biliyorsunuz. Gelelim Palet'e. Palet alt menüsünün ilk seçeneği mixer on/off. mixer'ı açıp kapatmaya yarıyor. Durun tahmin edeyim şimdi mixer ne diyeceksiniz. Ressamlar tablo yaparken renkleri palette karıştırıp istedikleri rengi ortaya çıkarırlar. İşte bizde bu işlemi D. Paint'te yapacağız (Ayrıca fırça almanızda gerekmiyor). Mixer'ı açınca altta renk paleti çıkıyor. Buradan istediğimiz renkleri alıp sağdaki boş kısıma pixel pixel koyup onları birleştirdiğimiz zaman aldığımız renklerin karışımları ortaya çıkıyor. İstediğiniz rengi bulduğunuz zaman alttan Pick seçeneğini seçip karışımı basarak onu alabilirsiniz. Bu özellik beni şok geçirtirdi. Artık yağlı boya tablo yapar gibi resim yapabileceğiz. Mixer On/Off seçeneği ile aynı zamanda Palet'i de açtığımızdan şimdi D. Paint 4'ün paletini tanıtayım. Üst taraftaki renklerden istediğinize basarak onu seçebiliyorsunuz. Alttaki RGB kutusuna basarak onu HSV'ye çevirmeniz mümkün. Sol alttaki seçenekleri bazılarını eski versiyonlardan biliyoruz. Pick seçeneğini mixer'ı açıklarken anlattım. Delete ise kullanmadığınız renklerini kapatmanızı sağlıyor. Bunlar palette noktalı olarak görünüyorlar. Sağ alttaki Revert ise paleti ilk seçtiğiniz zamanki haline getiriyor. Color menüsünü açıklamaya devam edelim. Arrange seçeneği ile aynı anda 4 palet birden görebiliyorsunuz. Böylelikle HAM moduyla uğraşırken renk işlemleriniz kolaylaşacak. Palet menüsündeki Use Brush Palette, Restore Palette ve Default Palette. Picture menüsünden kaçıp buraya gelen bildiğimiz seçenekler. Son iki seçenek olan Load ve Save ile artık renk paletimizide diskette kaydedip istediğimiz zaman yükleyebiliyoruz. Color Set'in Load ve Save seçeneklerinde Color Set'lerinizi diskete kaydedip yüklemenizi sağlıyor. Color menüsünün diğer seçenekleri eskiden birçok yere dağılmış renk ile ilgili olanlar. Effect menüsüne geldiğimizde bir anda sevindirik oluyoruz. Burada bir çok yenilik var. İlk alt menü Stencil. Buna eklenen yeniliklerden biri: Paint On/Off seçeneği. Böylece belli bir alanı Stencil yapma şansına sahip oluyoruz. Paint On/Off'u seçtikten sonra Stencil yapmak istediğimiz alanı doldurarak belirliyoruz. Yanlız dikkat edin ekrandaki şekiller arkaplandadır. Yani silinemez, kopyalanamaz, her türü söz alışverişinde delil olarak kullanılabilir. Ay neler diyorum ben. Kısacası Paint On/Off'u seçin, Stencil yapmak istediğiniz şeklin üstünden geçin sonra tekrar Paint On/Off'u seçtiğinizde artık içini doldurduğunuz şekil Stencil oluyor(Bu özellik en çok Şahin'i mutlu edecek). Geçelim LightTable alt menusüne. On/Off LightTable'ı açıp kapatmaya yarıyor. LightTable'ın açık olduğunu ekranın kenarlarındaki kahverengi border'dan (çerçeve) anlayabilirsiniz. Merge ile o anda LightTable özelliği ile gösterilen arkaplanı önplanla birleştirir. Dim seçeneği arkaplandaki resmin normal rengi veya Halftone ile olmasını sağlıyor. Örneğin animasyon ikinci karesinde LightTable özelliği kullanarak birinci kareyi görüyorsunuz. Eğer Dim açık ise birinci karedeki resmi normal renklerinden daha koyu olarak görürsünüz. Dim kapalı ise resim aynı renkleriyle görünür. Two Back: ilk kare öncesini gösterir. Previous ile bir evvelki kareyi görebilirsiniz. Next ise bulunduğunuz kareden bir sonrasını görmenize olanak verir. Son seçenek Spare'de u tuşunu kullanarak geçtiğiniz yedek ekranı arkaplanda gösterir. Background'u bildiğinizi farzederek geçiyoruz. Bilmeyenler dergimizin eski sayılarında çıkan D. Paint yazısını okuyarak öğrenebilirler. Anti-Alias ile çizdiğiniz şekillerin kenarlarındaki kırılmalar yok oluyor. None ile Anti-Alias olmuyor. Low az bir Smooth işlemi yapıyor. High'da ise bir daire çizdiğiniz zaman köşelerdeki pikseller dahi göremiyorsunuz. Bu modu seçtikten sonra çizdiğiniz şekillerin kenarları Anti-Aliasing oluyor. Eğer önceden çizdiğiniz bir şeklin kenarlarını Anti-Alias yapmak istiyor sanız şekli Brush alın ve ekrana tekrar basın. Process alt menüsünde, Mode da niye yok diye gözyaş döktüğümüz Tint ve ilk arkadaşı var. Hadi gözyaşlarınızı silip sevinin. Buradan istediğiniz bir modu işaretleyip, On/Off'u seçerek onu kullanabiliyorsunuz. Tint'i biliyorsunuz sanırım. Value modunu seçtiğiniz zaman, kullandığınız renklerin sadece açıklık ve koyuluğuna bakılarak gri tonlarıyla çizim yapılıyor. Hue'de değişik bir renk efekti yaratıyor. Bundan sonrası, alt menü Translucency. Bu alt menuyle artık çizdiğiniz şekillerin ışığı geçirgenliklerinide ayarlayabiliyorsunuz. İlk seçenek On/Off ile Translucency modunu açıp kapayabilirsiniz. Settings ile şekillerin ışığı yüzde kaç geçirmelerini belirtiyorsunuz. Eğer buna az değer verirseniz şekil daha mat oluyor. Yüksek değerler ise saydam şekiller çizmenizi sağlıyor.

Pull-Down menülerin açıkladıklarından sonra ikonlardaki değişikliklere bir göz atalım. Serbest çizim ikonuna sağ button ile klikledğinizde çıkan Fill Type penceresinde bazı eklemeler var. Boyama modlarına 5 yeni seçenek eklenmiş. Bunlar Line, Shap, Cir, Con ve Hi Line modu çizgi şeklinde boyamayı sağlıyor. Shap'da ise kenarlarda taşma oluyormuş gibi bir durum oluyor. Cir belirttiğiniz ışık kaynağının merkezinden daire şeklinde boyama yapıyor. Con moduda Cir'in biraz daha kare hale getirilmiş. Son olarak Hi ise çizdiğiniz şekilleri şeklin durumuna göre çevreliyor. Yani şekil daireyse, ışık daire şeklinde yayılıyor. Bunları anlamanız için bol bol çizim yapmanız lazım. Fill Type penceresine eklenen bir başka özellik Range. Eskiden Gradient Fill olacak rengi pencere çıktığında paletten seçerdik. Şimdi bu ortadan kalmış, artık Range kutusundan 1 den 8'e kadar bir Range seçebiliyoruz. Ayrıca sol alttaki Random yazan kutuya klikleyerek, boyama modunu Random veya Non-Random yapabilirsiniz. Fill Type penceresindeki yeni özellikler bu kadar. Bundan başka son bir değişiklik daha olmuş. Eğer Fill Type penceresindeki 5 yeni boyama özelliklerinden birini seçmişseniz doldurmalı serbest çizim, Daire, Kare, Elips boyama ve çoklu doldurma ikonlarını kullanırken karşınıza 360 derece döndürebileceğiniz bir çizgi çıkacaktır. Bu çizginin bağlantısız ucu ile ışığın geleceği yönü belirleyebilirsiniz.

Deluxe Paint 4'ün bize getirdiği yeni özellikler bu kadar. Fikrimi soracak olursanız bu versiyondaki tek kötü yanı hız. HAM modunu zaten bir kenara bırakıyoruz. Resim yükleme, Metamorph yapmak, Brush almak ve kullanmak hatta ekran silmek bile çok yavaş. HAM için Digi Paint 3 veya Photon Paint 2'yi kullanın yoksa fıtık olursunuz. Palete gelince, açılması veya Undo yaptıktan sonra renkleri tekrar çizmesi kötü. Bu yanlar da yavaş. Anlayacağınız bu Deluxe Paint çok güzel ama bir dahaki olursa (Lütfen olsun, daha hızlı istiyoruz bu böyle bilinç. Hepinize bol grafikli ve animasyonlu günler dilerim. Başka bir yazıda buluşmak üzere.

MURAD OMAY



bizde eski günleri hatırlayıp oyunu yüklemesi için Drive'a tıraktık. Söyleyebileceğim tek şey oyunun diğerlerinden fazla bir farkı yok. Bir kaç hata düzeltilmiş, Options menüsüne bilgi alabilmeniz için Library seçeneği konulmuş ve vektör grafiklerin hızı arttırılmış. İlk Elite oyununu bilenler için bir şey yok da, bilmiyenler için bu açıklamayı yapıyoruz.

Oyunu yüklediğinizde güzel bir müzik eşliğinde uzay yolculuklarınız sırasında karşınıza çıkacak gemiler tanıtılıyor. Burada ayrıca Load New Commander diye bir soru var. Oyunu önceden kaydedebiliyorsanız bunu Y'a basarak oyuna devam edebilirsiniz. Eğer kaldığınız yerden devam etmek istiyorsanız soruya Y diye cevap verin. Bunu yaptığınızda Disket ayarlama menüsüne gelirsiniz. Bu menüden Default, Jameson ile oyuna baştan başlarsınız. Rom Save ile kaldığınız yeri hafızaya kaydedersiniz, Format ile bir disketteki bilgileri silebilirsiniz, Load Commander ile kaldığınız bir oyunu yükleyebilir, Save Commander ile oyunu kaldığınız yerden kaydedebilirsiniz.

Oyunda amacınız çoğu oyunda olduğu gibi para kazanmak ama biz gidip kolay bir yerde çalışmak yerine en zor işi buluyoruz. Korsan gemilerinin, asteroitlerin ve polislerin bol bol bulunduğu uzayda ticaret yapıyoruz. Kolay yoldan para kazanacağınıza yüzlerce gezegenle alışveriş yapıyoruz. (Herhalde bilgisayar oyunlarının kederi bu). Oyunun başında sahip olduğunuz küçük ama kullanışlı gemimizle çeşitli gezegenlerin uzay istasyonlarına uğrayıp para kazanmaya çalışıyoruz. Hemekadar oyunun amacı para kazanmak olsada uzayda başınızı belaya sokup [illegible] veya ödül avcılığı yapabilirsiniz. Bunlarda yetinmezseniz bir gezegenden gezegene [illegible] taşıyıp [illegible] da sahibiz. Aslında başınızı bela soksakta çok [illegible] olduğu zaman ed[illegible] donanımla öyle kolay kolay sizi yakalayamazlar (Ne de olsa uzayda Türk polisi henüz yok. Biz hala öyle olacağız diye dabelenip duruyoruz)

Oyuna başladığınızda Lave adında bir gezegendesiniz. Şimdi karşınızda bir [illegible] var seçenek çıktığı için pastik [illegible] diye). Bu komutu verdiğiniz zaman oyuna kadar geri dönüş yoktur. İstasyondan çıktıktan sonrada pilotluk bilginizi kullanıp uzay geminizi tekrar istasyona sokmalısınız. Yani istasyondaki bütün

BUY

Bu seçeneği seçtiğinizde k[illegible] alabileceğiniz ve satabileceğiniz tüm mallar gelecektir. Malların yanlarındaki çubuktan onlardan yaklaşık ne kadar olduğunu anlayabilirsiniz. Yanlarında çubuk olmayan mallardan o istasyonda bulunmuyor demektir. Almak istediğiniz maldan iki kere tıkladığınızda hesap makinasına benzer bir alet çıkıyor. Aynı anda da alttaki malın ismi ve ne kadar olduğu belirtiliyor. Hesap makinasından almak istediğiniz miktarı yazıp Return tuşuna benzeyen ikona veya Return tuşuna basarsanız malı [illegible] olursunuz. Eğer burada kargo kapa[illegible] den büyük bir mal almaya kalkışırsanız hata mesajı alırsınız. Hesap makinasındaki çok luşuda gözüktüğünüz sayıyı silmeye yarar. Bu ekranın altında solda para durumunuz, onun yanındada kargo[illegible] bulunur. Mal alırken gideceğiniz gezegenin ihtiyacını gözönünde bulundurun.

SELL

Bu seçenekle kargonuzda bulunan mallar ekrana gelecektir. Bunlardan birini seçince yine bir hesap makinası çıkar. B[illegible] satmak istediğiniz miktarı belirleyebilirsiniz. Malların satılacağı gezegenin durumuna iyi bakın. Sanayisi gelişmiş olan bir yere makina satarsanız onları [illegible] yarım diye korsan gemilerini kovalarsınız sizi hasat ederler. Durup dururken bir gemi çıkıp size bulaşır. Yanlışlıkla uzay istasyonuna bir füze atarsınız sizim inmenize izin vermez. Kısacası bir kadar zorlukla başa çıkabilmeniz için geminiz çok iyi şekilde donatılmalısınız. İşte bu seçeneğide buraya bu yüzden koymuşlar. Bunu seçtiğinizde karşınıza gezegenin teknoloji düzeyine göre geminize alabileceğiniz maddeler çıkıyor. Bu maddeleri şöyle bir tanıtalım:

Fuel : Geminizin yegane yakıtıdır. Uzay yolculuğu sırasında bunu kullanıyorsunuz. Bir tane Fuel'den alırsanız 7 ışık yıllık yolculuğa yetecek kadar yakıtınız oluyor. Uzayın ortasında başı bir şekilde gezinmek istemiyorsanız Fuel'inize dikkat edin.

Missiles : Bu güdümlü [illegible] den en fazla 4 tane taşıyabiliyorsunuz. Tek tek aldığınız bu füzeler savaşlarda çok yardımcınız olacak. Gerçi düşmanlarınızın çoğunda füzeleri uzaktan palletan ECM sistemi olacak ama olmayanlar için bu füzelerden kaçmak imkansız.

Hedefi kilitliyorsunuz [illegible] Şimdi siz başka düşmanlarınızla uğraşırken, bir zavallının füzeden kaçacak canı çıkıyor.

Extra Cargo : İşte işimize yarayacak bir makine daha. Bunu geminize takınca geminizin 20T olan kargo hacmi 35T oluyor. Böylelikle bir istasyondan diğer istasyona daha fazla mal [illegible] taşıyabiliyorsunuz. B[illegible]goyu taktırmadan siz gerçekten çok yararlı.

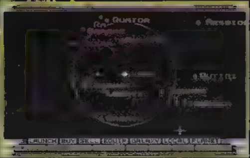
ECM : Siz füzeleri alıp bol keçeden düşmana yolluyorsunuz. Düşmanlarınızda anında onlardan size füze yollayacaklardır. Demin füzeleri anlatırken onlardan kaçmanın imkansız olduğunu yazmıştım. Evet kaçmak imkansız bir şey ama kaçmak isteyen kim lazerimle onları vurum diyorsanız yanıldığınızı söyleyebilirim. Karşınızda bir düşman var size füze atıyor, siz füzeyi vurmaya çalışırken o da sizi bir [illegible] ile yakıyor. Bu yüzden füzeleri daha [illegible] gelmeden patlatmak için bu ECM denen sistemi almalısınız. Bu sistemi geminize taktıktan sonra bir daha hep geminizde kalıyor ve istediğiniz bir zaman istediğiniz kadar kullanabiliyorsunuz.

Pulse Lazer : İşte ilk ve [illegible] lahimiz Pulse Lazer. Bu lazerle sürekli ateş yapabiliyorsunuz ve lazeriniz çabuk ışınıyor. Eğer teknoloji düzeyi düşük olan bir gezegendeyseniz mecburiyetten bunu tercih edeceksiniz. Hiç yoktan iyidir. Masaka oyuna ilk başladığınızda Lave'de olduğunuz için ve Lave'nin teknoloji düzeyi düşük olduğundan sadece bu lazerle [illegible] edebiliyorsunuz.

Beam Lazer : İşte güzel bir lazer. Neydi o Pulse denen nesne. On dakikada bir ateş yapıyordu. Beam Laser'i taktınca lazeriniz sürekli yer. Bu

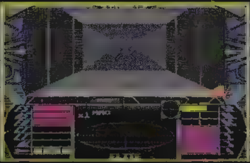
GERÇEK BİR KLASİK

Bundan yıllar önce BBC bilgisayarlarında piyasaya çıkan Elite zamanının en kapsamlı oyunlarından biriydi. Elite'i taklit etmeye çalışan bir dolu oyun yapıldı. FOFT, XPHOS ama bunların hiçbiri onun yerini alamadı. Kısa zamanda tüm bilgisayarlar [illegible] fanatik bir hayran kitlesi oluşturan program, satışlardan kar yüzdesi alan programcısını gerçek bir milyarder yaptı. Yıllar boyu bu parayı yiyerek gününü gün eden programcı en sonunda firmaların baskısına (ve daha fazla paranın tatlı sesine) dayanamayarak ELITE 2.0'[illegible].



[illegible] ne yapın edin bir [illegible] alın. Çünkü [illegible] her zaman kazanacak değilsiniz. Baktınız [illegible] ama bu birkaç saniyede gürne gidecek. O sırada [illegible] aldırdığım bu kurtarma kapsülüne atlıyorsunuz ve [illegible] istasyona geri [illegible]. [illegible] maceranız devam [illegible].

Energy Bomb : [illegible]



[illegible] gidip bütün kargonuzu uyuşturucu doldurdunuz. Satacağınız istasyona [illegible] polisler bunu farketti. Bütün istasyonun [illegible] toplanıp üzerinize geldiler. Bu durumda iki seçeneğiniz var. Birinci seçenek tüm [illegible] bağışlanması için dua etmek ikincisi Enerji bombası denen nesneyi kullanmak. Bunu kullanınca ekrandaki bütün [illegible] [illegible] dalgasını geçiyor. İşte bu tek kullanışlık ama mutlaka [illegible] almanızı tavsiye ediyorum. [illegible] likle tam uzay istasyonuna inerken arkanızdan [illegible] yapışan gemilere dönüp bir [illegible] başı atmak bayağı eğlenceli oluyor.

Extra Energy Unit : [illegible] hayat ile [illegible] [illegible] ben sizlere elbin tane savaşla ilgili alet [illegible] ama madem savaş var... Hücuuuuum! Evet bu alet en zor anlarınızda yardımınızdadır. Geminiz yara alıp enerjisi düştüğünde [illegible] enerji [illegible] sürmesini sağlar. [illegible] ramız varsa alarak geminizin bir enerji bölümüne, bir savaş alanına bakmaktan kurtulursunuz.

Docking Computer : İşte herkeze kafayı [illegible] ineyi sağlayan alet. İstasyona girmenin [illegible] zorladığını biliyorum. Çünkü bende birtürlü o acaip yere girmeyi tam olarak başaramıyorum. Hayatta her derdin bir çaresi olduğu için bunun da var. Hemen teknoloji düzeyi yüksek olan bir [illegible] genin uzyistasyonuna [illegible] ve bu aleti geminize taktırıyorsunuz. Artık istasyona yaklaştığınızzaman sadece bir tuşla iniş otomatik olarak gerçekleştiriliyor. Inter Galactic Hyper [illegible] : Galaksiler arası geçiş yapmak için bir kere kullanımlık bir alettir. Bunu kullandığınızda [illegible] başka bir galaksiye geçersiniz tabi bir [illegible] tüm gezegenlerin adları değişir. Tanımadığınızbir yer, bilmediğiniz bir mekan. (Film reklamı gibi oldu). Mining Lazer : Sanki [illegible] işler yetmiyormuş gibi astreoidlerden [illegible] bu lazerden alın. [illegible] Lazer : [illegible]. Hem [illegible] atışları var, hemde çok az ısınıyor. Bununla bir [illegible] alıp iki üç saniye yaylım ateşi açarsanız düşmanınızın tozları bile kalmaz. Alacaksanız en iyisini al demişler (En azından ben dedim). Paranız varsa ticareti bir anlığına bırakıp, yüksek teknolojili bir yere gidip bu silahtan alın. Artık [illegible]larda siz daha şanslısınız.

[illegible] Rocets : Bu benim en sevdiğim alet. Bu [illegible] roketler ile bir tuşa basmakla bir süre için hızla geri fırlıyorsunuz. Bu nerelerde kullanılmazki. Bakın size bir kaç yer söyleyeyim hayrete düşün. Örneğin karşınızdan düşman size yaylım ateşi açmışken kullanıp bir süre için rahatlarsınız. Diyelim bir düşman arkanızda [illegible] ze ateş açıyor. Biraz aşağıya veya yukarı manevra yaparsınız, geri roketleri çalıştırdığınızzaman siz onun arkasına geçmiş olursunuz.

Böylece geminizle ilgili araç gereçler bitmiş oldu. Biz yine kaldığımızyerden devam edelim

Bu seçenegi seçtiğinizde karşınıza o anda bulunduğunuz Galactic Chart gelir. Burada çok sayıda gezegen var. Bunlardan hedefiniz birine hareketiniz açığında bulunduğunuz yerden uzaklığını gösterir. Herhangibirini seçip çift klik yaparak Local seçeneğine geçin.

LOCAL

Bulunduğunuz gezegenin çevresindeki gezegenleri, isimleriyle gösterir. Beyaz çemberin içinde kalan gezegenler ışıkyıza (Hyperspace) çıkarak gidebileceklerinizdir. Seçtiğiniz bir gezegene çift klik yaparsanız, o gezegen hakkında detaylı bilgi alabileceğiniz Planet seçeneğine geçersiniz.

PLANET

Bu seçenekle seçtiğiniz bir gezegen hakkında detaylı bilgi alabilirsiniz. Sol tarafta o gezegende yaşayan canlı türü gösterilir. Sağ tarafta ise bu türle gezegenin ekonomi düzeyi belirtilir. Bu yazı sizin o gezegene mal alıp satmanıza yardımcı olacak. Gezegende tarım iyiyse yiyecek maddesi götürüp satmak biraz akılsızca olmaz. Herhalde. Tarımsal gezegenler genellikle yiyecek, tekstil, mineral ve bazende makina yaparlar ve endüstüriyel maddelere ihtiyaçları vardır. Endüstüriyel gezegenler ise makina, bilgisayar ve silah yaparlar. Bunlarada tarım maddesi götürmek iyi olur. Gezegenler zenginlerse lüks maddelerde götürmek gerekir. Son bilgi seçenek Government size gezegendeki idare hakkında bilgi verir. Gezegen hiyerarşi ve ya diktatörlükle yönetiliyorsa veya anarşi varsa o gezegenin çevresinde çok fazla korsan gemisi olabilir. Bu tip gezegenlere uyuşturucu ticareti yapmak iyi para getirir. Tech Level demin Equip seçeneğinde sıkça bahsettiğim gezegenin teknoloji düzeyidir. Pop o gezegenin nüfusunu gösterir. Nüfusun altında gezegen kaç ışık yılında gidebileceğinizi görebilirsiniz. Gün ise gezegenin gelir düzeyidir. Ayrıca alttaki seçenekle ilgili daha fazla bilgi alabilirsiniz.

Bu seçenekten bulunduğunuz istasyondaki malların fiyatlarını, yanlarındaki oklara bakarak yaklaşık olarak öğrenebilirsiniz.

INVENTORY

Bu kısımdan geminiz ve kendiniz hakkında bir çok bilgi alabilirsiniz. Buradaki ilk iki satır içinde bulunduğunuz sistemi ve Hyperspace sistemi gösterir. Diğer satırlar sırasıyla geminin o andaki durumu, sizin yasal durumunuz ve başarınız olarak sıralanırlar. Son iki bilgi sahipsiniz ne kadar yakıtınız ve paranız olduğu hakkında bilgi verir. Son olarak sağ alt köşede oyunu ne kadar oynamakta olduğunuzu görebilirsiniz.

Başta açıkladığım dokuz seçenek aşağıdaki kısımda geçerlidir.

FIND

Adını bildiğiniz bir gezegenin galaktikteki yerini bulmak için kullanabileceğiniz bir seçenektir. Find'ı seçip gezegen ismi yazarsanız varsa o gezegeni işaretleyebilirsiniz.

Ana sisteminiz olan Layer işaretlemenizi sağlar.

OPTIONS

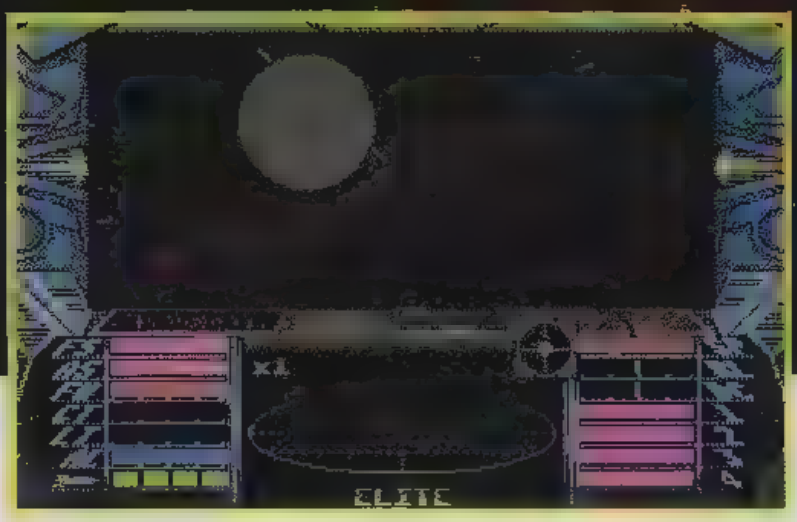
Bu kısımdaa oyunla ilgili çeşitli ayarlamaları yapabilirsiniz. Burada Elite 1'den farklı olarak Library seçeneği var. Library sayesinde oyun hakkında bir çok bilgi alabilirsiniz.

Bütün seçenekler bittiğine göre sizlere oyuna nasıl başlayacağınızı ve önemli noktaları anlatacağım. İlk önce gideceğiniz gezegeni belirleyin. Sonra onun durumuna bakarak malları alın. Son olarak Equip ile donanımlarınızı tamamlayıp Launch ile yola koyulun. Uzay istasyonundan ayrıldıktan sonra ışık hızına geçiyorsunuz. Mass locked yazana kadar ışık hızında kalmaya çalışıyorsunuz. Burada karşınıza savaşabileceğiniz bir gemi çıkınca geminiz normal hıza geçiyor. Savaşıp düşmanınızı yenersiniz veya ondan kaçmayı başarabilirsiniz. J'ye basıp tekrar ışık hızına geçin. Sonra sağ altta bir S harfi belirdiği zaman uzay istasyonunu buluyor ve giriyorsunuz. Artık nasıl gireceğiniz size kalmış. Eğer Docking Computer aldıysanız C'ye basarak otomatik olarak girebilirsiniz. Almadıysanız yav hafifçe öğrasıp durun yarım saat. İstasyona indikten sonra Sell ile mallarınızı satıp, Equip'le yeni şeyler alıyorsunuz. Sonra tekrar mal alıp başka bir gezegenin uzay istasyonuna gidiyorsunuz. Oyun böyle sürüp gidiyor ama asla monoton olacağını sanmayın. Bazen polislerle, bazen korsanlarla başınız derde girecek.

Gelelim verebileceğim tavsiyelere. Ne yapın edin ilk paranız olduğunda teknoloji düzeyi yüksek bir istasyona gidip Docking Computer ve Escape Capsule alın. Tabi ECM almayıda unutmuyorsunuz. Aslında bütün aletler lazım ama bunlar en önemlilerinden. Mal alırken gideceğiniz gezegenin durumunu iyi inceleyin. Geminiz güçsüzse korsanlarla başınızı derde sokmamak için anarşi olan gezegenlere gitmemeye çalışın.

Elite mükemmel bir oyun. Size uzayda ticaret zevki verebilen en iyi oyun. Ayrıca sadece ticaret değil uzay savaşıda yapıyorsunuz. Bence tek eksiği (aslında eksikden sayılmaz ama) grafikler pek fazla güzel olmaması. İnsanları firma Elite 3'ü çıkarıp Salın kabak tadı verir demeyin. Güzel grafiklerle süslenirlerse ben baklava yemiş gibi olurum. Sonuç olarak Elite 2'yi almanızı şiddetle tavsiye ediyorum.

MURAD OMAY



KAZANAN SİZ OLUN

Anneler, çocuklar, babalar kısacası
tüm Sana aileleri için birbirinden
cazip armağanlar Sana Aile Şenliğinde

Mutfağınızı süsleyecek 100 mükemmel bulaşık makinesi
Tam 100 adet pırıl pırıl BMX kros bisiklet...
Düşlere zor sığacak 100 Sindy bebek evi...
100 adet elektronik kumandalı Lego Technic oyuncak seti
ve yanlış okumuyorsunuz,
Sümerbank'tan herbiri 500 000 TL değerinde 1000 hediye çeki

Katılmak çok kolay! İster Sana paketlerinden 5 çerçeveli Sana kupakçığını, ister Sana kasetlerinden 2 kapağı 31 Ekim 1991 tarihine kadar PK 729 Şişli 80220/İstanbul adresine gönderin, kazanan siz olun.

Çok gönderin, çok kazanın.

İyi şanslar

R-TYPE II

[illegible]

...çok beyecek ve bir kaç saat...

...shoot-em-up örneklen olan Space...

[illegible]

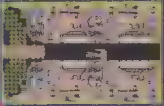
...bütün ekran düşmanlar ve siyah...

...ilk R-TYPE arcade'ini hazırlayana...

...lar. Bu oyun arcade tarihinde çok...

[illegible]

...dığındır R-TYPE hayranları R-TYPE II'yi bekleyip duruyorlardı. Bu arada çıkan Darius, X-OUT, Z-OUT gibi takl...



...ACTIVISION firması bir süredir hazır... ...ladıkları R-TYPE II'nin yapımında...

...siyonunu göstermişti. Hatta bir ara fir...

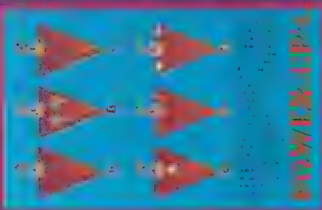
...kan bile doğdu. Nihayet oyunu...

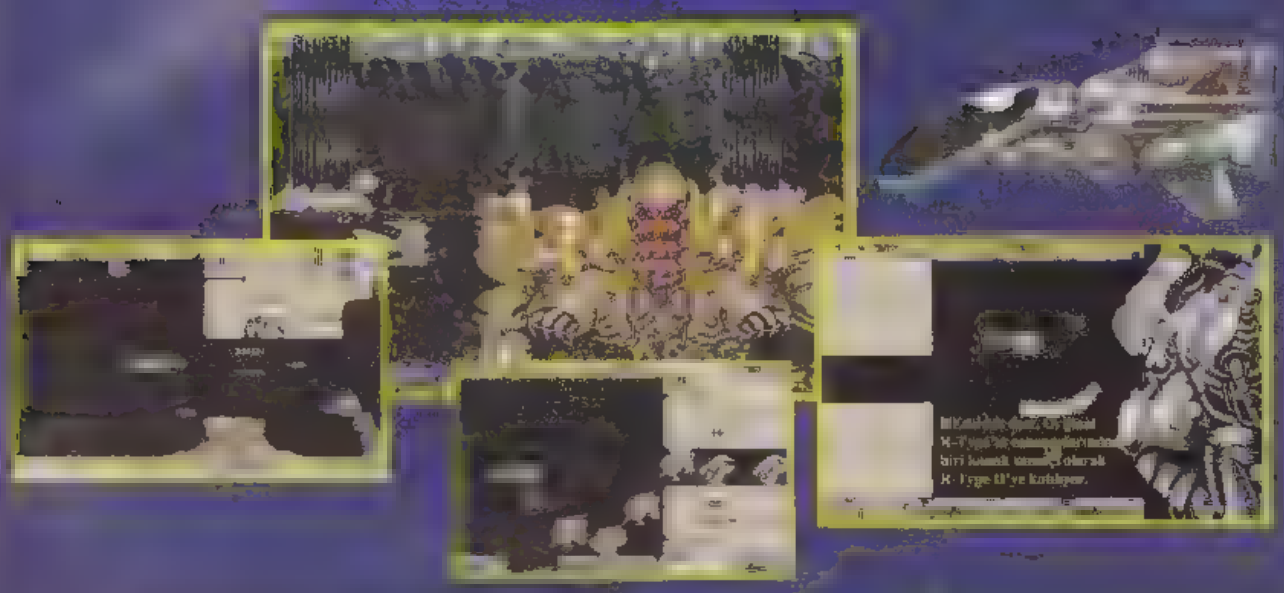
[illegible]

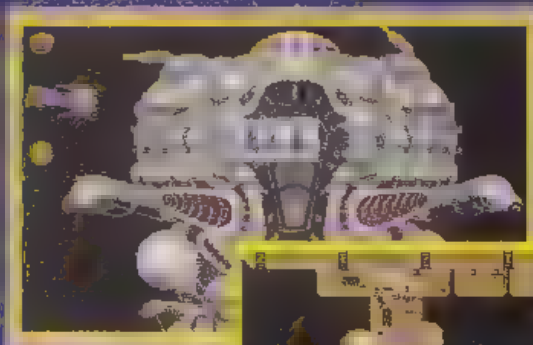
...geçebilir, biraz bekleyerek de yüksek skor tablosunu görebiliriz.

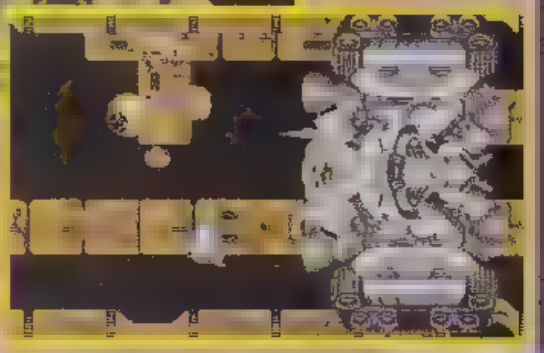
R-TYPE II, birincisi ile aynı ekran dü...

...bir scroll eşliğinde ilerleyen gemimiz...

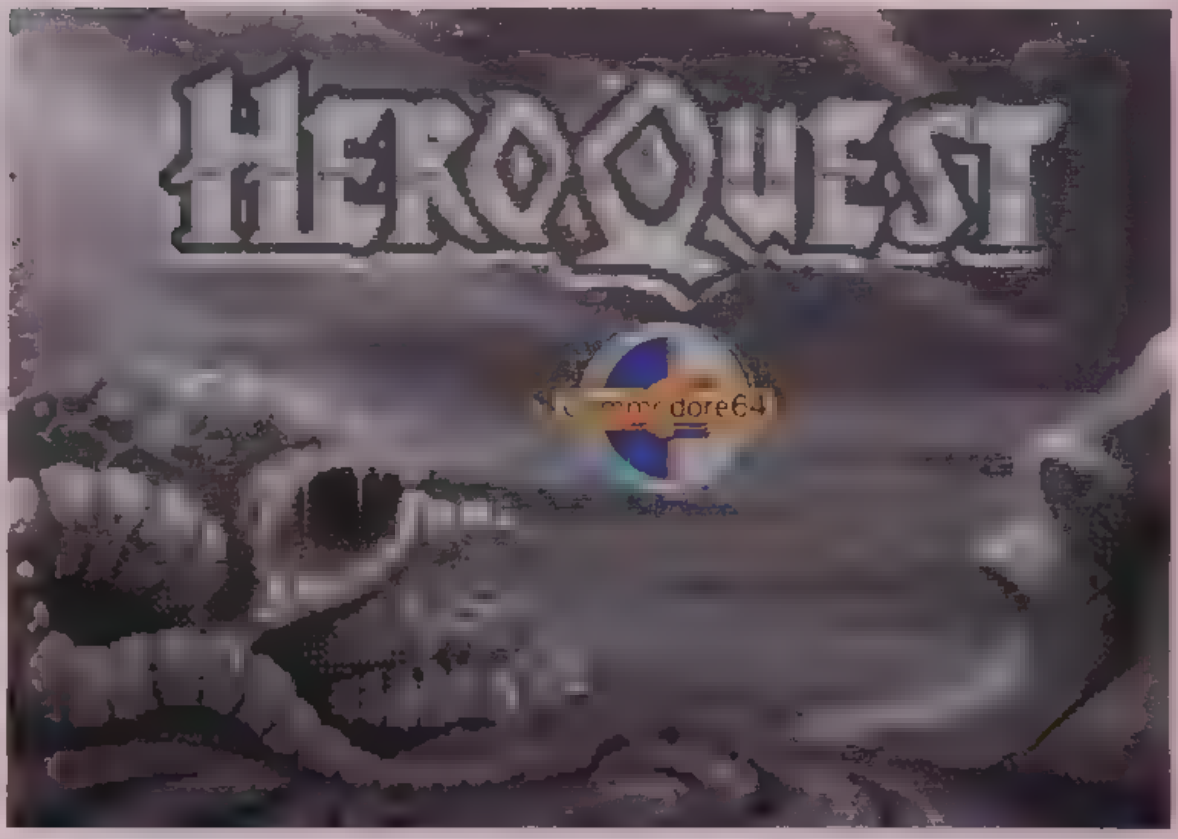








END OF LEVEL BOSS



Eğer FRP, araştırma, macera kan ve vahşet seviyorsan z HERO QUEST tam size göre demektir. Hatırlarsanız bu oyun daha önce Amiga da gelmişt şimdi de Commodore'da ge di. Gremlin firmas sağolsun. Oyunumuzun konusu ise dört yiğit kahraman, kötü ük dolu bir ü ke ve ,yilik için yapılan savaş olarak özet eneb lir. Burada dört kahramanımız bu g dişata dur diyerek bir savaşa girişiyor. Biz de bundan itibaren kontrolü al yoruz

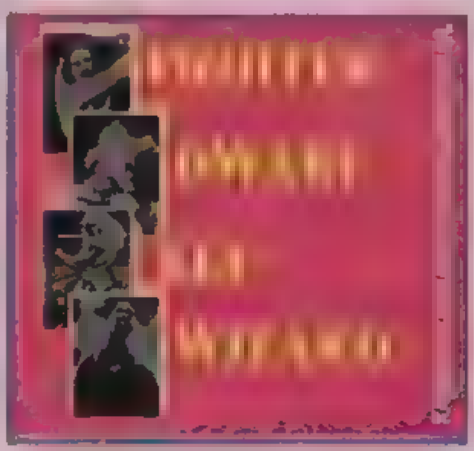
Oyun yüklendiğinde dört seçenekle karşılaşıyoruz. Bunlar sırasıyla şöyle,

PLAY GAME: Oyuna başlamak için

BUY EQUIPMENT: Bu seçenekle adamlarımıza zırhlar ve silahlar alabil rız. Tabi ki bunlar n hepsi parayla ve oyunun başında siz n i ç paranız yok. Ancak bölüm erde ve görev en bitirince para alab liyorsunuz

SELECT PLAYERS Bunu seçince dort karakterinizi görebil rsiniz. Burada adam larınızın üstünde gidip ateşe basarsanız onların isimlerini değiştirebil r, adamlarınız öldüyse tekrar yaratabil r vede bu ka rakterleri Save yapabi rsiniz Buradak dört adamımız Barbar, Dwarf Elf ve Wizard dır

LOAD OTHERS: Bu seçenekle kaydedilmiş bir datanız varsa onu yukleyebilirsiniz



Bütün ayarlamalar yaptıysanız Play Game'i seçin. Burada ondört ta ne görev var. Bunlardan istediğ niz seçebil rsiniz ama siz yinede sırayla gidin. Görevi seçtikten sonra size büyücünüzün ve Elf'inizin büyülerinin ne çeşit olacağı soru yor. Burada buyu cunuz (Wizard) için dört buyu çeşidiniz var. Bunlar su, hava, ateş ve toprak Bunlardan birisini seçin Elf'iniz için de üç büyü çeşidi var Su, rüzgar toprak Bunlar seçince görevinizin açıklanması ne karşı aş rsınız ve ateşe basarakta oyuna geçersiniz.

Oyunumuz bir kitab n (Büyü Kitabı) üstünde ve bir kalenin içinde geçiyor Ekran düzeni şöyle: Sol üst köşede Move ile gösterilen hareket sayımız onun altında adamımız zırhı, yanlarında ise adamım zın vucut gücü ile zeka gücünü, alt n sayısı ile de adını görebi rsiniz Kitabın alt tarafında ise kullanabileceğimiz yedi ikon var. Bunlar sırasıyla, '

ANAHTAR: Bu ikonla kapıları açabilirsin z Bunun için kilitli kapının önüne gelin ve bu ikonu seçin.

ALTIN KESESİ: Bunu seçerseniz adamınızın sahip o duğu büyüleri, açları araştırmada bulduğunuz hazineleri, zırhını silahın ve de alet çantasın görebilir ayrıca bunlar kullanabilirsiniz Bunun için kullanacağın z şeyin üstüne gelin ve ateşe basın

ZIRH VE KILIÇ: Bu ikonla karşınıza çıkan arc, goblin, skeletor ve fimir gibi yaratıklarla savaş yapabilirsiniz Bunu seçince karşın za bir harita çıkar bu haritada arkadaşınızı,

geçtiğiniz yerleri ve yaratıkları görebilirsiniz. Bunu seçtikten sonra silahınız varsa Weaponu seçin ve silahınızı kullanın eğer silahınız yoksa ekrandaki kılıcı saldıracağınız düşmanın üstüne getirin ve ateşe basın.

HARİTA: Bununla şimdiye kadar geçtiğiniz yerlerin haritasını görebilirsiniz.

GÖZ: Bu seçenek ile gittiğiniz yerleri araştırabilir, altınlar, ilaçlar ve gizli kapılar bulabilirsiniz. Yalnız bu seçenek odalarda veya koridorlarda düşman varsa çalışmaz. Önce onları yoketmeniz lazım.

İNSAN: Bununla kontrolünüzü bir başka adamınıza geçirebilirsiniz.

YÖN İKONLARI: Bunlar ile her yöne hareket edebilirsiniz. Oyunumuzda hareket stili çok değişik. Move yazan yerde sayılar dönmeye başlıyor ateşe bastığınızda hangi sayı durduysa o kadar ilerleyebiliyorsunuz. Size verebileceğim bazı tavsiyeler şunlar; Büyücünüzü hiçbir zaman yalnız dolaştırmayın. Çünkü ani bir saldırıya uğrarsanız onu kaybedebilirsiniz. Buda sizin için çok kıymetli olan büyülerin gitmesi demektir.

Oyunda adamlarınızı yalnız dolaştırmayın. İki iki grup yapıp öyle dolaşın.

Her yeni odada veya koridorda göz ikonunu seçmeyi unutmayın. Bunun sayesinde bulduğunuz ilaçlar ile gücünüz azalmışsa arttırabilir, yaralanmışsanız iyileşebilir veya değişik şeyler yapabilirsiniz. Çeşitli odalarda sandıklar vardır. Bunları adamınızın alet çantasını (Tool Kit) kullanarak açabilir, içinde olan şeyleri alabilirsiniz.

Eğer savaşıyorsanız mümkünse düşmana arkadan veya yandan saldırmaya çalışın o zaman düşmanınızı kolaylıkla halledebilirsiniz.

Oyunda tuzaklara dikkat edin yoksa gücünüzün bir bölümünü kaybedebilirsiniz.

Ayrıca büyücülerinizden birisinde Heal Body (Vücut iyileştirme) büyüsü varsa gücü düşmüş birisini tam güç yapabilirsiniz.

Görevinizi bitirdikten sonra merdivenleri bulup kaleden çıkın ve ödülünüzü alın. Bundan sonra herhalde (Herhalde diyorum. Çünkü oyunun bendeki verisyonu görevi yapıp geri döndüğümde Hakkın rahmetine kavuşuyor.) altınlarınızla silah ve zırh alıp başka görevlere döneceksiniz. HERO QUEST anlattığım gibi çok müthiş bir oyun. Grafikler çok güzel ve herşey anlaşılabilir bir şekilde çizilmiş. Oynanabilirlik ise çok yüksek. Görevlerin çeşitliliği nedeniyle insan sıkılmıyor Bu oyun iki parça olması nedeniyle kasettede çıkabilir. Kaset kullanıcılarına duyurulur. Daha ne diyeyim. Şimdiye kadar oynadığım en iyi oyunlardan. Kaçırırsanız gerçekten yazık edersiniz.

YASİN TÜRKKAN

GİZLİ HEDEF?

Hero Quest aslında Avrupa'nın en çok tutulan kutu oyunlarından biri. Gremlin firması bayağı zorlu bir kavga döğüş sonucu oyunun bilgisayar haklarını satın aldı. Bilgisayar version'unun ne kadar daha iyi olduğu tartışılır ama en azından zar atmak zorunda kalmıyorsunuz.

SON SAYFA

Kafamın üstünde Damokles'in kılıcı misali sallanan Apo Abi'nin piposunun etkisi altında size bir kez daha sesleniyorum.Sakın şikayet ediyorum sanmayın, her ay Son Sayfa'yı yazmak benim için yeni bir macera oluyor. Umarım yeni physdelic sayfa düzenimiz hoşunuza gidiyordur. Şikayetiniz varsa yazın. Yoksa yine yazın.

PC

ÖZEL SES, EFEKT ve LAFLAR

APO ABİ

● Volkanik patlama efektli gülme.
(Bugünlerde pek duyulmuyor ama olsun)

RENGİN ABLA

● 'Ben dosyacı başımıyım?'
● 'Amaaaaan'

MAC

● 'Eeeeeeeeehhhhhhhh!'
● 'Dağılın'
● 'Durum pohtur'
● 'Lanet olsun'

ŞAHİN DERYA

● 'Ben acıktım!'
● 'Air Hockey'e gidek mi?'
● Gaaark

BAHADIR AKCAN

● Mıymıymıy
(Daha ne demek istediğini çözebilen olmadı)
● 'Hadi Kick Off oynayak'

BİR D FUN MANYAĞINI ÖLDÜRMENİN EN KOLAY 10 YOLU

1) Disketlerinin read/write error vermesini sağlamak.
2) Joystick'inin bağlantılarını ters bağlamak.
3) Tam level sonu canavarına geldiğinde önünden geçmek.
4) Aylardır uğraştığı oyunu ondan önce bitirmek.
5) Tam konsantre olmuşken garip muhabbetler başlatmak.
6) Save diskine kola dökmek.
7) İddialı bir Kick Off maçının ortasında 'Dağılın!' diye bağırmak.
8) Doğumgününde ona İpucu, Monopoly veya Milyoner hediye etmek.
9) Lotus'ta onu geçmek. (Bu durum hara-kiri gerektirir.)
10) Onu oyunun başından kaldırıp 10 maddelik listeler yazdırmak.

64'lerde UYULMAYAN DOĞA KURALLARI

1) İnsanlar dengeli beslenir. (Biz ya pizza, ya da chicken burger yeriz.)
2) İnsanlar günde en az 8 saat uyur. (Ya hiç uyumayız ya da bir yatışta en 20 saat uyanız.)
3) Bir araya gelen bir grup insan gayet medeni bir şekilde anlaşabilir. (Biz ya bağrışırız, ya da itişiriz.)
4) İnsanlar bazı şeylerden zamanla sıkılırlar. (Biz asla ve asla Lotus'tan, Metallica'dan ve kola'dan sıkılmayız.)
5) Doğa da güçlü olan kazanır. (Biz de direktör olan veya en fazla bağırabilen kazanır.)
6) İnsanlar hile yapmaz. (Biz her türlü cheat'e, poke'a, ipucuna açığız.)
7) Oyunlar eğlence içindir. (Bizim için barşeyden önemlidirler.)
8) Vakitsiz ölen horozu keserler. (Biz de Erdem'i keseceğiz de üşeniyoruz.)
9) İnsanın gözleri hassastır. (Bizimkiler her türlü eziyete alışmışlardır.
10) Genelde listeler 10 Madde'den oluşur. (Niye tamam, niye??)

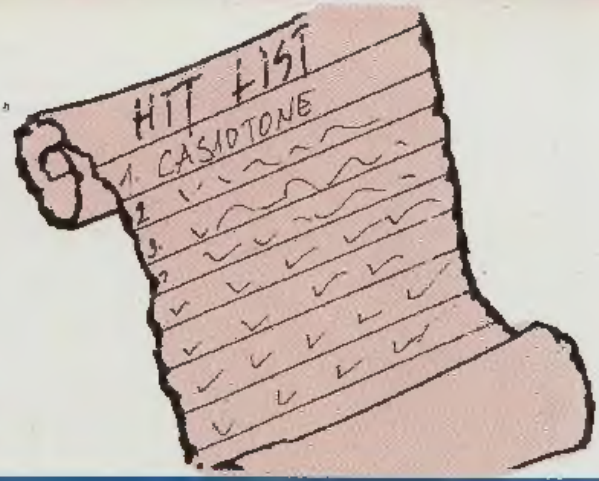
AMIGA İLK 10

1) SILENT SERVICE II (Islanmadan eğlenin.)
2) CRUISE FOR A CORPSE (Böyle cinayete can kurban)
3) ALTERED DESTINY (Sadece çok sabırlılar için)
4) R-TYPE II (Civ civ ve civ)
5) F-15 II (Aylar geçse bile)
6) BATTLECHESS II (Çinliler amma garip ya)
7) LOTUS II (Heyecanlanmayın, sadece demosu)
8) THUNDERHAWK (Simulasyon mu değil mi?)
9) SECRET OF THE SILVER BLADES (deneyin, görün)
10) OMNICRON CONSPIRACY (Açıklama yapmak zorunda mıyım?)

COMMODORE 64 İLK 10

1) HERO'S QUEST (her yönden iyi)
2) SPEEDBALL II (vahşet!)
3) SHADOW DANCER (kuçulu bir ninja)
4) PANG (Zevkli, hızlı ve güzel)
5) MERCS (Commando'nun torunları)
6) WARM UP (Yarışıyoz galiba)
7) ATOMINO (Ann vaila kimya çalışıyordum.)
8) PLOTTING (Kafam çatlıyacak.)
9) GEM'X (ilgi giderek artıyor)
10) CREATURES (Sadece bitirebilenler için.)

LİSTE BAŞI...



CASIOTONE

MÜZİĞE BAŞLAMANIN YAŞI YOKTUR
CASIOTONE
MÜZİK ALETLERİ ile TANIŞIN...

Beko

Genel Dağıtıcı: Beko Ticaret A.S.
İstiklâl Cad. 349-BEYOĞLU-İSTANBUL 152 49 00 - 146 64 06
Ankara: 117 31 25 - İzmir: 18 20 00 - Adana: 280 835

"Lider Müzikçi" **CASIOTONE**

kent

Frutty

LOKUM GİBİ

Doğal
meyve sulu
yumuşak
şekerleme

BÜYÜK KÜÇÜK HERKESE Frutty